

玩家俱樂部
攻略叢書系列
信長之野望
將星錄
攻略集
Shibusawa Kou 編
廖德川・黃政恭 譯
KOEI



攻略集

Shibusawa Kou 編／廖德川 ·黃政恭譯





第3波文化事業股份有限公司發行

承家業

呼風喚雨之
戰國諸侯的抬頭！



賭上生存權的勢力統合，加速戰國時代的推進！

應仁時期的大亂足足持續了八十四年。

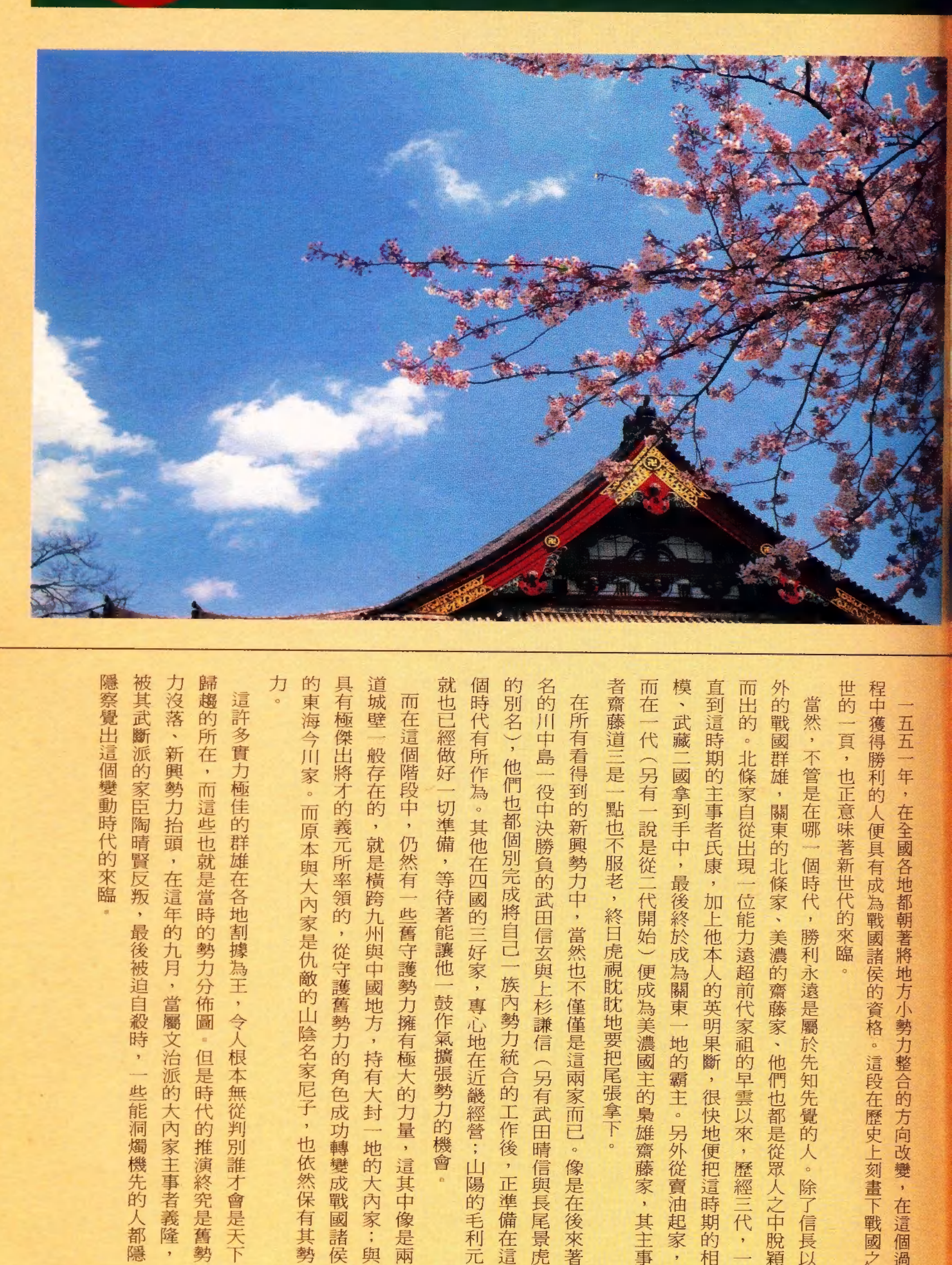
室町幕府的存在形同虛設，而能繼承其權威的勢力遲遲無法誕生，這也就是導致戰禍不斷的主因。但是在這漫長的苦難末期，時代也終於到了轉變的時機。

在這一年，戰國中的一位霸王織田信長，僅僅以十八歲的年紀就繼承了織田家家督的位置，而他也是在眾多群雄之中唯一能將這場戰亂劃下終止符的年輕獅子，但是信長也不可避免地要面對許多來自其他戰國諸侯的試煉與挑戰，而他所遭遇的第一個門檻就是要接替他父親的事業，完成統一國內的大事。若沒有一個穩固的根據地，逐鹿天下的夢想也就僅是一場夢而已。一直到完成父親織田信秀統一尾張的遺願，可以開始朝天下邁進做準備時，信長已經花費了十三年的光陰。而他在織田家當家作主的時間，總共是三十一個年頭，這也就是說，信長以他將近一半的活動時間花在將尾張統一的事情上。這也是由於他們織田一族彼此相互爭鬥所致。

為了達成培養出超出周邊勢力的力量，確立自己戰國諸侯的地位，這個時期的武門也毫不例外地成為攻略的目標。就是因為這是如此艱困的事業，所以我們不難從即使是天才一般的信長，也要花費十三年光陰的這一點上很容易地察覺出來。事實上，其他像是甲斐的武田、越後的上杉、北近江的淺井：：等等這些大家耳熟能詳的戰國諸侯，他們要如同織田家一般完成國內統一的大業，一般都要二代、三代的時間才能達成，因此織田家的人繼承尾張統一的事業以後：：，以當時全國的規模而言，其進程已經是眾人所欲效法的典型案例。

劇本1

1551年4月 傻瓜繼



一五五一年，在全國各地都朝著將地方小勢力整合的方向改變，在這個過程中獲得勝利的人便具有成為戰國諸侯的資格。這段在歷史上刻畫下戰國之世的一頁，也正意味著新世代的來臨。

當然，不管是在哪一個時代，勝利永遠是屬於先知先覺的人。除了信長以外的戰國群雄，關東的北條家、美濃的齋藤家，他們也都是從眾人之中脫穎而出的。北條家自從出現一位能力遠超前代家祖的早雲以來，歷經三代，一直到這時期的主事者氏康，加上他本人的英明果斷，很快地便把這時期的相模、武藏二國拿到手中，最後終於成為關東一地的霸主。另外從賣油起家，而在一代（另有一說是從二代開始）便成為美濃國主的梟雄齋藤家，其主事者齋藤道三是一點也不服老，終日虎視眈眈地要把尾張拿下。

在所有看得到的新興勢力中，當然也不僅僅是這兩家而已。像是在後來著名的川中島一役中決勝負的武田信玄與上杉謙信（另有武田晴信與長尾景虎的別名），他們也都個別完成將自己一族內勢力統合的工作後，正準備在這個時代有所作為。其他在四國的三好家，專心地在近畿經營；山陽的毛利元就也已經做好一切準備，等待著能讓他一鼓作氣擴張勢力的機會。

而在這個階段中，仍然有一些舊守護勢力擁有極大的力量，這其中像是兩道城壁一般存在的，就是橫跨九州與中國地方，持有大封一地的大內家；與具有極傑出將才的義元所率領的，從守護舊勢力的角色成功轉變成戰國諸侯的東海今川家。而原本與大內家是仇敵的山陰名家尼子，也依然保有其勢力。

這許多實力極佳的群雄在各地割據為王，令人根本無從判別誰才會是天下歸趨的所在，而這些也就是當時的勢力分佈圖。但是時代的推演終究是舊勢力沒落、新興勢力抬頭，在這年的九月，當屬文治派的大內家主事者義隆，被其武斷派的家臣陶晴賢反叛，最後被迫自殺時，一些能洞燭機先的人都隱隱察覺出這個變動時代的來臨。

狹間

打倒舊守護勢力
最後的霸主！



戰國大勢力誕生的時代

在戰國時代的初期到中期這段時間，這些豪族間的爭鬥一般都是屬於小規模的，不過也因為有這樣長時間的緩衝，他們這些人才能被一位強者慢慢地整合起來。

但是通常在越過某一個階段以後，歷史的發展就會開始一口氣地加速起來，戰國時代也無法例外。

這些將小豪族統合起來而獲得前所未有之巨大兵力的戰國諸侯們，都開始逐漸地將他們勢力慢慢地伸展到別的勢力範圍內，而對抗這些大勢力的，也是其他的戰國諸侯。如果是實力不強的豪族，通常不是被迫加盟對方，不然就是在一場戰鬥中煙消雲散，而且除了這二條路，也已經沒有其他的選擇了。從前那種只靠一人一騎就可以左右戰局的兒歌傳頌合戰時代已經成為過去式，而所面對的是物量戰時代的來臨。

當一些大勢力發展到一個程度以後，通常只需要費些力便能將其他的勢力吸收合併進來，因此當這些戰國諸侯的新興勢力產生後，勢必會加速各地的統合行為，這是連三歲小孩都能理解的道理。

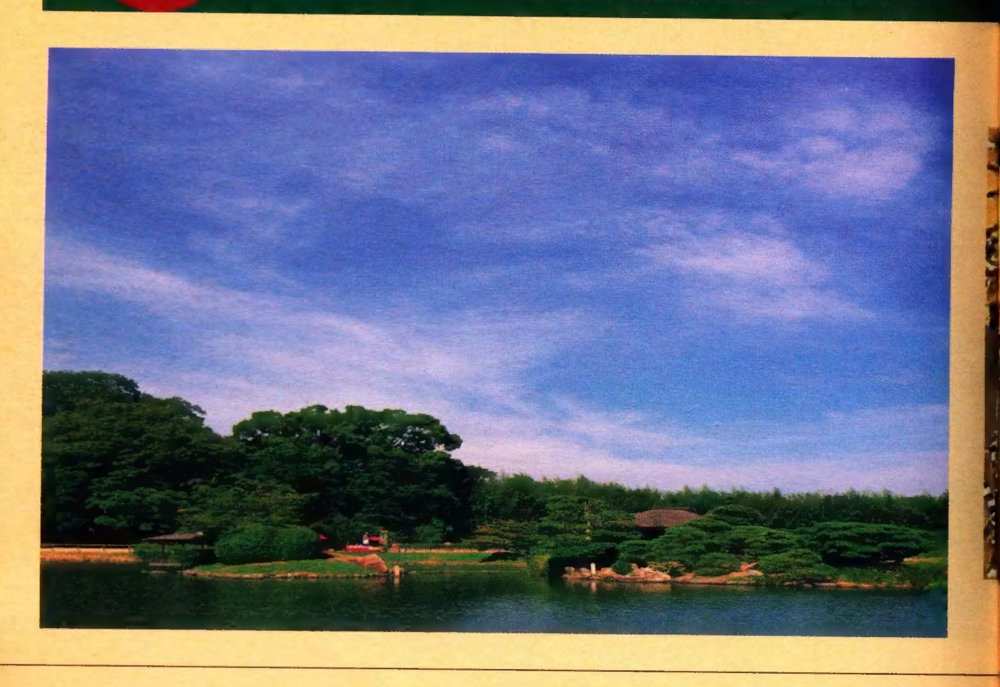
在一五六〇年前後，是許多完成根據地統一工作，並集聚了相當實力的群雄們爆發計畫擴展其勢力的時期。

這其中最先下手的就是後來完成統一天下大業的信長之最大強敵今川義元，但他在歷史上的記載也僅僅是一段皮毛而已。

雖然義元不顧任何不利於他的傳言仍決定出擊，但他的本質事實上是比武田信玄及北條氏康這些英傑還要遜色的。從守護諸侯身份的今川家蛻變到戰國諸侯的今川家，再來則是甲相駿府的三國同盟，最後則是想要達成其統一

劇本2　1560年5月

風雲桶



天下的野心。

然而看似會永遠持續下去的戰亂時代末期，卻意外地出現了一股可以取得天下的勢力集團，這也代表了這個時代將走近到末期的事實。那就是當義元在上洛勤王途中的桶狹間，遭遇到來自尚未完成統一尾張事業的信長之奇襲而遭斬首，而他的肉體也在豪雨中毀滅，但是他所遺留下來的意念，卻深深刺激到全國所有具有野心的戰國諸侯，而且決定要繼續他未完成的工作。因此雖然義元上洛勤王的作戰失敗了，但毫無疑問的他卻成為這個時代加速進行的最大因素。

受到義元雄圖強烈影響的人有織田信長與武田信玄，信長在奇蹟一般地擊退今川軍後，終於掌握了國內。而且向美濃出擊，在摧毀道三死後齋藤家的激烈抵抗後，終於平定了這個地方。之後他又如閃電一般進行上洛勤王的作戰，一舉躍升為戰國中屈指可數的大勢力。而信玄也在併吞了義元死後的駿河後，為了打算完全掌握信濃而不斷與上杉激戰。在此很明顯的就是，不論是誰，只要能完成上洛作戰，必定將更加鞏固他的地位。

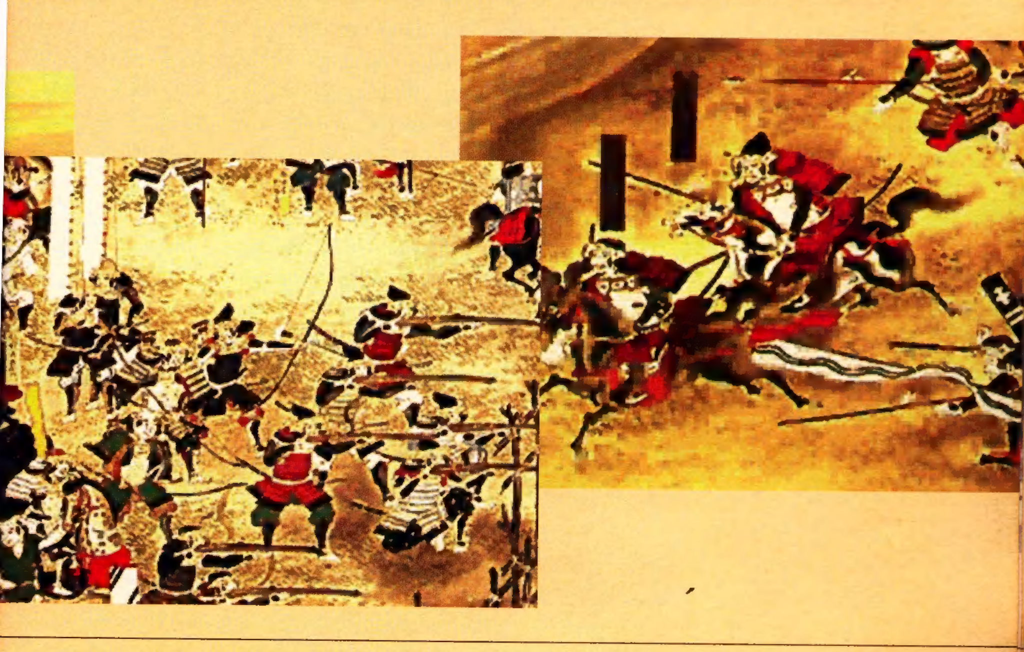
而織田與武田以外的戰國諸侯也都逐漸走向大勢力化一途，譬如在中國地方，桶狹間戰役發生的五年前，毛利元就就已經在嚴島擊破陶晴賢，一舉躍升為最有力量的戰國諸侯。在一五六〇年時，毛利家尚未有如此聲勢之前，還屈就在守護派的名門尼子家的勢力之下，而現在大毛利家族終於誕生了。

在九州地方，從大內家的壓迫下脫逃出來的大友家，也開始伸展其勢力；在關東地方受到上杉謙信的蠻不講理而著惱的北條家，也一直在持續著吸收弱小勢力的動作；而除了在侵略他人之外，還不忘將許多小豪族聚集在自己傘下的上杉家，他的勢力也是一直逐漸在擴大。

全國各地的戰國諸侯便在如此極佳的外在環境下，開始如恐龍進化一般的過程。而在尚未達到顛峰之前，誰都想避開與大勢力發生衝突，戰國時代的精華，便在這些名將與名將的對決之中展現出來。

武的危機

激戰！
戰國時代的梟雄！



展翅高飛？抑或滅亡？
信長一生浮沈的重要時刻！

必須不斷地將領地擴大，是身為戰國諸侯的宿命。而在這場領土的爭奪戰中，這些戰國諸侯將不可避免地引發大規模的會戰，而在這裡也才能決定誰才是真正具有傲視全日本的雄才大略之人。此時的日本便不斷地處於這些大小的對決中。

而在這些行動中最引人側目的，當然就是織田信長。雖然以他那樣的才華，卻仍然有一些令他感到頭痛的事。

信長在成功壓制美濃後的隔年，開始上洛的勤王作戰，眼見大事幾乎就要成功了，而足利將軍義昭所擁有的近畿地方，不用多久也將落在這位即將統一天下的王者手中。

織田家的長足進展，令許多其他的戰國諸侯感到非常不是味道。因為在發展將近百年的戰國時代中，一直沒有實力足可號令天下的勢力出現，而如今他已經誕生了，但是織田家以外的勢力卻絕對不認同這一點，這其中特別是也以天下為目標的武田信玄。而信長此時對於名將信玄仍懷有懼心，因此打算避其鋒銳，以外交懷柔政策來往返奔走，不過這樣的工作仍然是有其限度的。

武田信玄聯絡了本願寺、朝倉、淺井等等諸方勢力，共同結成一張信長的包圍網，並打算將織田家追趕到窮途末路。而信長唯一的盟友德川家，雖然說領有三河、遠江等地，但仍然還是一個弱小的勢力，因此信長在實質上已經處於四面楚歌的狀態，這位叱剎一時的風雲男兒就這樣陷入困境之中。

雖然這許多群雄組成的這個信長包圍網，但是戰國時代仍不斷地往新的階段推移，這種「一夕多變」的時代已經到來。如果仔細思考，將不難明瞭像

劇本3　1570年10月　天下布



割草一般統合弱小勢力的時代已經結束，取而代之的是這些已經擴大勢力之戰國諸侯間的命運對決，決定誰才是最後的勝利者。

信長老早便已察覺出這一點，於是他的第一步便是設法奪取日本境內最重要的據點畿內。但信長也因為走這步棋而陷入極為艱困的境地，因為此刻信長的實力還不足以稱霸天下，這個舉動算是過於躁進，相對於如北條、上杉、毛利這些戰國諸侯，他們就很有順序地逐漸擴大他們的領地，北條在實質上已經將他的勢力伸展到關東地帶，並且趁著武田與上杉作戰的空隙成功地拿下宿敵里見氏；而上杉雖然喪失了關東地方的主控權，但卻在越中與能登方面找到一條活路；毛利也消滅了尼子家，得到其所有的全部領地。反信長勢力的龍頭信玄，在當年的一月終於打破與今川家的同盟，並藉此獲得駿河一地。

到此看來，獲得畿內的信長似乎並不因此而獲得決定性的優勢，只是在交戰時多為他爭取到不被擊敗的條件：：。而一直到這個時候，這些戰國諸侯間的對決還沒有正式展開，信長也只能有如阿修羅般地奮鬥，一一將與他為敵的勢力埋葬。除了以腥風血雨般的手段擴大勢力外，別無他路可行。而這種戰國時代「不是你死就是我亡」的拼鬥方式，便從這裡開始。

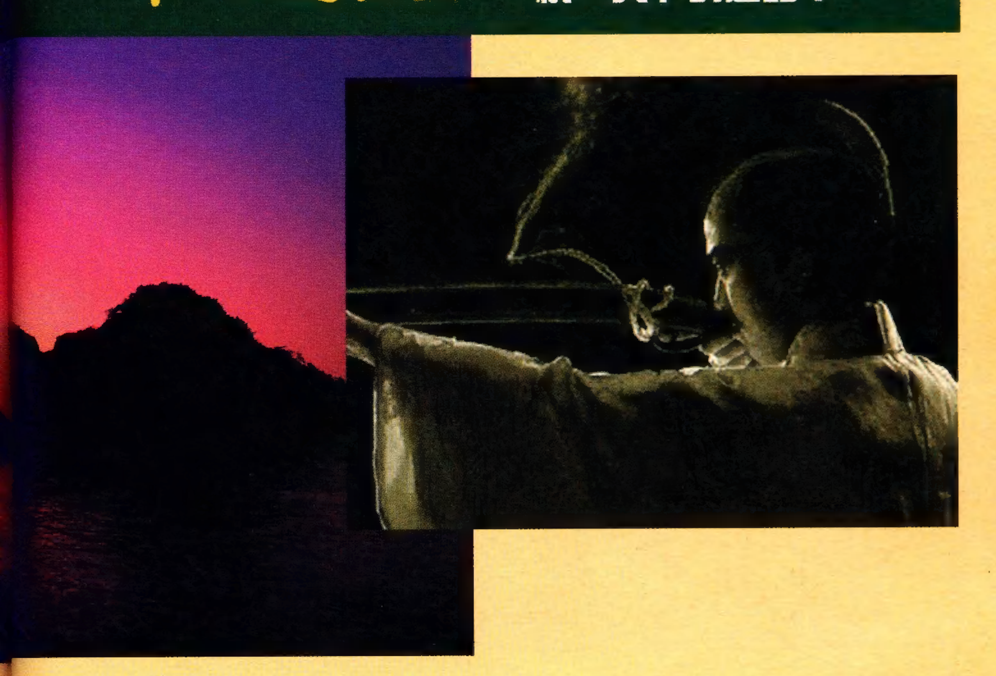
另一方面來看看中央地帶霸權爭鬥的情形吧！這塊至今以前一直沒有誕生強大戰國諸侯的地帶，也深深受到信長事件的刺激，於是在被稱為四國與奧州的邊境地帶誕生了許多戰國諸侯，而且可以看到他們的勢力不斷延伸。在四國地方，長宗我部元親踏上統一土佐之路，開始東西轉戰；而在奧州地方，也有眾多群雄相互征討。

在九州的霸權爭鬥的激烈情況也是與日遽增，曾經具有壓倒性優勢的大友家逐漸衰微，取而代之的是龍造寺與勇猛無雙的島津家抬頭。但在此時的九州仍處於三國鼎立的狀況，尚無法定下勝利誰屬的結論。

在全國各地展開的征戰，就如同河川往大海匯集一般，都逐漸走向他們的尾聲，而此時正是這些如同天上群星閃耀的戰國群雄們，各別為他們自己的霸權作戰的時期。在戰國歷史上，也以這段時期最具代表性。

下之路

信長軍團走向統一天下的道路！



時代所選擇的男子。他將會……

人生下來早已注定他的命數，雖然說他本人或許會因為周圍對他的期望不同，或是受到他人的意念影響而不經意地做些許改變，但這個基本的命數若關係到一個國家的未來時，它是絕對不會有所動搖的。

而時代所選擇的霸者就是織田信長。

以後所發生的事令我們不得不做如此想，當信長被包圍網所苦時，武田軍的上洛行動竟於一五七二年悄然終止，原因是武田信玄病死於軍中，而信長包圍網也因為失去最重要的一角以致於全然崩潰。另一方面，與信玄在戰場上旗鼓相當的對手，一度也曾經把織田軍勢如破竹般擊敗的上杉謙信，也在為了上洛之行而與織田軍決戰之前突然暴斃，這是在一五七八年所發生的事。

一向在西方稱霸的毛利元就，也不知何故作古，所有能夠阻止信長的人就這樣一個個在出征之前去世，令人一想到就不得不為信長那種強力的運勢而感到不可思議。

時代仍然在快速的轉變，各地的情勢也逐漸大事底定，從中央慢慢地推展到九州、四國等地，都產生了當地的霸者。在九州是島津；在四國則是長宗我部留存；控制北陸的是上杉；另外還有大家熟悉的甲信武田；與關東的北條。

這些在各地方的霸者們，各都擁有廣大的領土與強固的統治制度，而且他們也都早已做好準備與織田家對決。但是在有識之士的眼中，天下的歸趨所在早已一目了然。

信長之所以搶在他人之前攻佔畿內的理由就是這裡是經濟與技術的集中

劇本4

1582年2月 制霸天





地，在這裡信長所獲得的火槍，供應織田軍團在許多戰地的戰術所需，而且在這時候，畿內的經濟力完全不因受到地方勢力的抵抗影響，反倒是由於這些人對於他們領國所做的整備工作提高了生產力，間接地使信長所擁有的商業力量也成長了，於是最後的黑白合戰時代，終於在此告一段落。

戰國時代結束的時刻，是越來越迫近了。

可是這時期的織田家仍然有著堆積如山的問題，不管是中國的毛利或是四國的長宗我部，都無視於信長所發出的投降勸告，反而積極地準備決戰。信玄雖然亡故，繼承其地位的武田勝賴也一定要加以消滅；北條家雖然表面順從，但骨子裡卻極力地擴大領土，因此信長這邊的工作就只剩下將這些勢力一個個以實力來殲滅他們了。

但是信長從不親身踏足這些地方，僅處身於幕後遙控，然後以樂觀的態度看待每一件事情。

從這許多的勢力中觀察……他們彼此的實力相差並不遠……然而僅僅快他們一步的織田家，是否會成為最後的勝利者?在此時除了他們本身外，恐怕是誰也無從得知了。

這個時代雖然是應仁之亂以來持續百年的大亂，但也終於要迎接尾聲……進入一個嶄新的時代了……應該是吧!

※ ※ ※

織田信長統一天下的第一步，首先就是要消滅武田勝賴，然後回到京城。這一次的目標就是要把部隊矛頭指向毛利與長宗我部，誰知在本能寺逗留期間，被手下重臣明智光秀所叛，他的生涯至此劃下句點。

結束此生任務的信長，就這樣蒙主寵召了，在還沒有完成他畢生的志願前就走上他人生的盡頭，這個戰國的亂世似乎還有許多工作等待他去進行。但儘管如此，信長所宣示結束戰亂的可能性已經是那些飽受合戰所苦而衷心期盼和平人們心目中的希望所在。而在這樣願望的潮流下，羽柴秀吉掌握了時機，一舉登上了立足萬人之上的尊位。

信長之野望・將星錄
攻略集

內容目錄

卷頭

一五五一年四月　傻瓜繼承家業……2
一五六〇年五月　風雲桶狹間……4
一五七〇年十月　天下布武的危機……6
一五八二年二月　制霸天下之路……8

第一部　群雄爭霸之章

九州……12
女性武將登場……19
中國西部・四國……20
近畿・中國東部……28
中部・北陸……38
關東・甲越信……46
東北……56

第二部　城畿村鎮形成之章

國家經營的基礎知識……70
可以建設之地形一覽……72
不可建設之地形一覽……76
以建設巨大的經濟都市為目標……78
城畿城鎮要塞化計劃……83
天災與集體暴動……88
出征之前該注意的事……90
能先預謀的戰略……98

第三部　進軍破竹之章

軍團編成之基礎……106
行軍之基礎……108
野戰總論……110
基本陣型之組合……114
攻城戰總論……118
城地圖總覽……122

第四部　情報總覽之章

武將資料一覽……142
家寶資料一覽……162
官位資料一覽……168
城資料一覽……175

增益集

◆歷史專欄

軍隊的糧食問題……64
戰國的農村……100
集體暴動是什麼？……134
從戰國時代的城到近代的城……183

◆信長之野望・將星錄　疑難解答室

其壹……66
其貳……102
其參……136

第一部

郡雄爭霸之章

在《將星錄》中，日本全土約有超過50名的群雄散佈各地，每個人都想成爲霸者，在本章中，我們將個別介紹每一位諸侯的攻略方法。




・劇本1

劇本1

在遊戲初期的動作，一般多是龍造寺家進攻相良家的八代城，島津家進攻肝付家的肝付城，另外在時間上也很早發生的就是大友家進攻伊東家的都於郡城，而有的時候這些侵略行為會獲得成功。

另一方面，在北部有二座城池的大內家，都處於上述這些勢力的威脅下，在將來極有可能受到相鄰的龍造寺家與大友家的侵略。

劇本2

當大內家滅亡後，取而代之的是大友家支配三座城池，但由於大友家的家臣數過少，因此當分散到多數的城池上時，就無法將攻勢發揮出來。

積極整軍備戰的龍造寺家，在佔領了八代城，並把相良家消滅以後，便開始進攻大友家的立花山城。

而島津家在初期佔領肝付城後，便會將攻勢擺在進攻都於郡城上。


・劇本2

九州地方概要

九州全土在其周圍有環繞而過的官道，沿著這些官道建立有八座城池。

在中央是山岳地帶，這裡並沒有官道通過，而要從東側的府內城走到西側的佐賀城與八代城時，一定要進入山間的丘陵地帶，這將十分耗費時間。

如果要從這條路進攻的話，即使讓你佔領了城池，以後的輸送與移動也將極為不便，因此不管目標是其他地方或是統一九州，基本上都應該沿著官道進攻。

在八座城池中，最引人注目的就是位在北端的立花山城，因為在這裡有博多商人，不論何時都可以購買到軍馬、火槍、家寶等等物品。而與它相鄰的佐賀城，是一座收入範圍極廣的城池，如果能將它完全開發的話，將可以獲得豐富的收入。因此首要的工作便是得到這兩座城池，然後在佐賀城積蓄金錢，再從立花山城輸入所購買的軍馬及家寶，那麼在九州就可算是無敵的勢力了。

另一方面，在南部的內城、肝付城這兩個地方，因為在他們領地內所設定的水田土地極少，而使得收入範圍變得狹窄，雖然在內城的規模上，最大可以到8，也就是能聚集到五萬名兵士，但當實際上有五萬名兵士時，將會引起兵糧不足的問題。如果玩者選擇這裡的諸侯進行遊戲時，務必盡早佔領其他的城池，以確保穩定的兵糧收入。

九州

劇本3


・劇本3

各諸侯的勢力配置與劇本2並無太大的變化，但是在劇本2中，原本很早就被滅亡的相良家，在這裡會積極地對島津家的內城發動攻勢，由於相良家在各處的驍勇善戰，使得九州的戰況為之一變。

另一方面，在北部這裡，從一開始毛利家就一直攻打中津城與立花山城，但因為他所派出的都不是主力部隊，因此勢力並無法在此擴展得很開。

劇本4

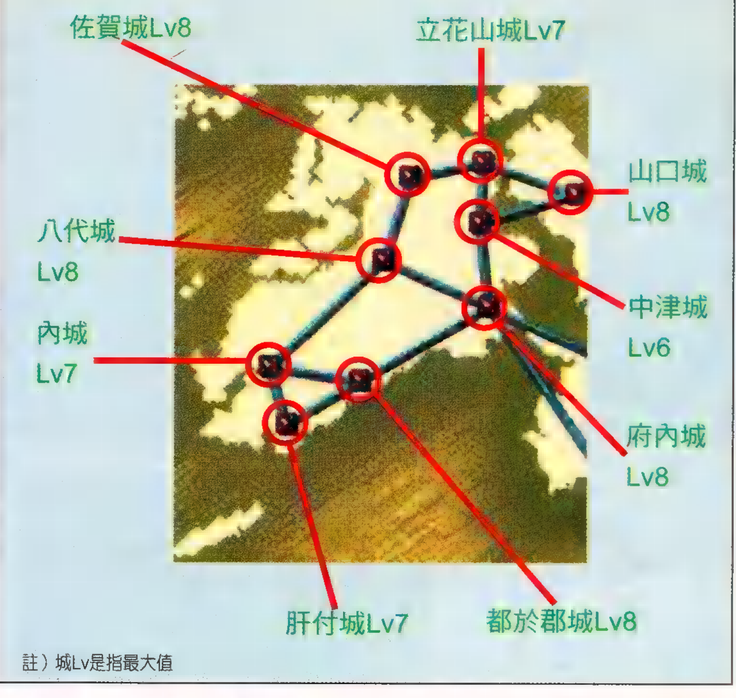
島津家在得到九州南部四城以後，原是競爭對手的龍造寺家與大友家便成了他下一個目標。

但是龍造寺家與大友家的戰力都不低，因此特別是在八代城，便成了龍造寺家與島津家抗爭的舞臺，支配者一直在更換。

屬於弱小勢力的秋月家，雖然暫時保持無事的狀態，但只要一旦被別人當作目標，就隨時會滅亡。


・劇本4

九州地方的城池



秋月家




秋月種實

在劇本4，島津、大友與龍造寺三強激烈衝突的九州中，秋月家是如同風中之燭存在般的小諸侯。

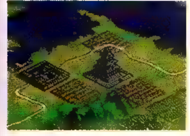
家臣有築紫廣門與原田信種二名，兩個人都是步兵頭領，雖然種實與築紫廣門的政治力還算優秀，但是在「戰鬥」方面三個人都很低，尤其是原田信種只有六四的程度。雖然在遊戲開始幾年後會有數名武將登場，但幾乎都沒有「戰鬥」優異的人。

主城立花山城是夾在大友家的中津城與龍造寺家的佐賀城中間，而此時與大友家的友好度只有十而已，是處於隨時都有可能遭受攻擊的狀況。另一方面，雖然與龍造寺家的友好度是六〇，但這個數字仍然不能令人安心。

不過儘管如此，剩下的島津家與秋月家的友好度卻有一百，因此一開始就可以與他締結二十三個月的同盟，而且這個同盟應該可以持續下去。如果運氣不錯，靠著島津家的優勢而先把其他幾家消滅的話，繼續苟延殘喘下去的可能性就大為提高，而在這三強中，不管哪一家被滅亡，我方或許能錄用這些失去主家的武將，至於考慮要進攻其他城池的事，就放到以後再說了。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	－－	－－	－－	種實
居城	－－	－－	－－	立花山
城數	－－	－－	－－	1
武將	－－	－－	－－	3
士兵	－－	－－	－－	12236
金錢	－－	－－	－－	4552
軍糧	－－	－－	－－	17650
軍馬	－－	－－	－－	1290
步槍	－－	－－	－－	88

◆立花山城



●這裡是博多商人常駐的地點，如果能購入家寶與火槍時，就可以強化我方戰力。

註）此處的數據會依照劇本開始時的狀況多少有點變動。

大友家

劇本 1 2 3 4



大友宗麟

主君宗麟不但從一開始就擁有家寶，而且本身也具備相當優秀的能力。還有，家臣中的立花道雪、高橋紹運、立花宗茂等人都是跨世代的勇猛武將，因此在軍事上沒有令人不安的成分存在。

如果要舉出困難點的話，就是武將數太少了，特別是從一開始就擁有三座城池的劇本2、3，在武將的配置上可說是十分艱難，但是如果能在統一九州的過程中，積極地登錄武將的話，應該就可以將武將數增加到某一程度。

基本的戰略不外是統一九州，進攻的準則是視狀況沿著官道進軍，然後依序佔領城池。

另外，如果是在控制有鄰近本州的立花山城與中津城的劇本中，必須注意到毛利家的進攻，雖然說對方並不會派出難對付的武將前來，但如果將城池放空的話，仍然會有被佔領的危機，每個月都要注意山口城的動向，如果毛利軍出陣的話，就必須盡早派出軍隊將之擊退。

劇本1 此時是與中津城的大內家結盟中，兩家的友好度也相當高，最好是能繼續保持同盟關係，暫時保持彼此間的友好度較佳，在最初可以從伊東家的都於郡城開始進攻，然後依照順時鐘方向攻下九州各城。

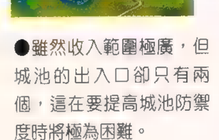
劇本2 雖然增加為三座城池，但武將數卻只有九名，特別是在立花山城與中津城中的武將都只有一名，這其中，立花山城遭受龍造寺軍的攻擊可能性極高，因此必須馬上派遣武將前往。與劇本1相反的，在本劇本中最好能從這座城池反時鐘方向來統一九州。

劇本3 雖說行動方針是與劇本2相同的，但是在山口城的毛利家卻頻繁地進攻中津城，在還沒統一九州以前，就暫時容忍他，做好防衛工作吧！

劇本4 首先將被秋月家奪去的立花山城奪回，然後就是與劇本3相同的行動方針，但是此時立花道雪與宗麟的壽命都將屆臨，戰力免不了會大幅下滑，如果此時發生女兒結親事件的話，在武將中的立花宗茂有可能因而與大友家結親，並進而支撐起大友家的事業。

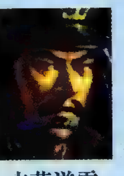
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	宗麟	宗麟	宗麟	宗麟
居城	府內	府內	府內	府內
城數	1	3	3	2
武將	7	9	11	13
士兵	6878	27461	27983	18521
金錢	5560	12118	11895	8693
軍糧	15446	39551	40284	26637
軍馬	15446	39551	40284	26637
步槍	460	1820	1852	1224

◆府內城



●雖然收入範圍極廣，但城池的出入口卻只有兩個，這在要提高城池防禦度時將極為困難。

大友家臣



立花道雪

擁有家寶「雷切」的猛將，以「戰鬥」98，步兵能力S稱譜。



高橋紹運

「戰鬥」94，在劇本2開始數年後可以登用他，依史實記載，他相當長壽。



立花宗茂

在劇本4時登場，是支撐次世代大友家且「戰鬥」95的名將。



志賀親次

在劇本4開始數年後登場，「戰鬥」86，可算是宗茂的好對手。

龍造寺家

龍造寺隆信

九州三強之一，龍造寺家的城池一直到劇本4都只有一座，雖說如此，但是在主君隆信與鍋島直茂這樣優秀的武將治理下，佐賀城所擁有豐饒的經濟基礎，與他人比較起來，仍不會有絲毫遜色。

最初的目標要訂在離佐賀城最近的立花山城，這樣做的好處是，可以從這座城池中的特產博多商人身上購入家寶與火槍等物品。

再下來就是與其他九州的諸侯一樣，沿著官道進攻，雖然說也可以考慮沿著河川進攻東側的府內城，但即使讓你順利佔領了，武將的移動與物資輸送也將極耗時間。

在進行到劇本後半時，從本州來的毛利軍會開始進攻立花山城與中津城，如果這些城池被佔領了，那玩者所面臨的敵人，除了在九州的敵對諸侯外，又多了一個毛利軍對手，如果想要避免這種討厭的情形發生，可以從八代城開始攻略，立花山城與中津城就暫時這樣放著不管他，如此一來這二座城池還能作為我方阻擋毛利軍的防波堤呢！

劇本 1 2 3 4

劇本1 此時已與立花山城的大內家締結了長期的同盟，在初期要注意不要對他發動攻勢，雖然開始時的武將只有三名，但當浪人松浦隆信登場的數年後，鍋島直茂等人任官的可能性將大為提高。

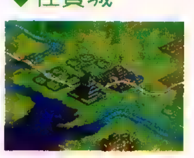
劇本2 立花山城的武將只有立花道雪一人，但是道雪的步兵能力是S級，在攻城戰時，如果他固守城池不出的話將會讓你陷入苦戰，因此最好能將他誘出城外，然後再趁機進攻城池。

劇本3 在劇本開始後，會有來自立花山城的大友軍來犯，我方可在沿著官道附近的支城上加以迎擊，但是由於大友家的立花道雪相當強悍，最好還是避免與他正面交鋒。

劇本4 此時我方與大友家及島津家的友好度都降到十，因此從一開始就極有可能受到這兩方面人馬的襲擊，由於城池周遭的土地都是荒廢的，因此在開發時，最好以城池的左方為中心進行。另外立花山城因被秋月家所取代，因此不會有在劇本3中那樣的威脅存在，當大友軍被攻擊，而導致城池防禦度下降時，我方就可趁機攻打。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	隆信	隆信	隆信	隆信
居城	佐賀	佐賀	佐賀	佐賀
城數	1	1	1	1
武將	3	8	9	10
士兵	6936	10789	10844	13801
金錢	3176	3928	3139	8387
軍糧	21294	21166	21164	21065
軍馬	823	1207	1212	1506
步槍	59	85	85	105

◆佐賀城



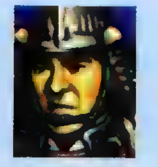
●收入範圍的大小是屬於九州第一，玩者可將城池的右手邊規畫為水田，左手邊則以造鎮為中心進行。

龍造寺家臣



鍋島直茂

在劇本1中以浪人身份登場，「政治」、「智謀」甚至超出主君隆信。



成富茂安

在劇本4中是我方的家臣，「政治」、「戰鬥」都在70左右，適合發展農業與商業。



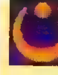
松浦隆信

「政治」80，具有商業適性，在各劇本中都是以浪人身份登場。



江理口信常

在劇本2時可以登用他，雖然他的「戰鬥」有87，但卻不適合內政工作。



伊東家

劇本 1 2 3 4



不僅是在九州，即使是在全國，伊東家也是數一數二的弱小諸侯。

在劇本1時，只有主君義祐一個人，家臣沒半個，即使是在劇本2、3的時候，家臣也是只有山田宗昌一人的孤寂景況，雖說義祐本身的能力並不低，但是武將少就是最大的弱點。

首先碰到的困境就是領地內的開發進度遲緩，而想要迎擊敵軍的時候，城池內就一定會放空，如果碰到多數的敵人來犯，就已經知道無法將對方全數擊退，此時就一定得在城內發生戰鬥了，而不管怎樣，一旦在城內發生戰鬥，一定會使城池的防禦度下降，這樣經過幾次，難保不會讓敵人攻陷。

特別是我方與島津家的友好度只有十，被他攻擊是確然無疑的，如果能讓島津軍先攻打肝付城，延緩他攻擊都於郡城的時間，這將是我方唯一的救命途徑。

如果玩者決定要扮演伊東家，建議最好選擇城池防禦度較高的劇本3，而且在經過數年後，祐兵將會舉行成人禮，這時我方家臣數將可再增加一人，不管如何，這在島津家的大軍之前，也僅是杯水車薪而已。



	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義祐	義祐	義祐	——
居城	都於郡	都於郡	都於郡	——
城數	1	1	1	——
武將	1	2	2	——
士兵	5109	7080	7141	——
金錢	4500	5344	4764	——
軍糧	7295	10153	10242	——
軍馬	527	722	728	——
步槍	36	49	49	——

◆都於郡城

●在領地內的平地相當多，也有河川流過，如果家臣充足的話，應該可獲得豐富的收入。

肝付家

劇本 1 2 3 4



當玩者扮演其他諸侯時，常常可以看到肝付家在遭受島津家攻擊數年後滅亡的場面，但是其主君兼續與良兼的戰鬥力雖然維持在七〇左右，實際上在使用時並不會感覺太弱。

我們建議玩者選擇劇本1，因為此時島津家的猛將義弘與次世代主君義久的身份都還很低，因此即使在「戰鬥」上我方居於劣勢，也可以用兵力的差距來決定勝負。另外在遊戲開始後，就可以登用浪人北鄉時久。

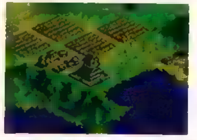
在這個劇本中，因為不必擔心會被鄰近的伊東家攻擊，因此可以盡全力進攻內城，此時我方必須放棄「循序漸進開發」的遊戲推進模式，從一開始就必須重複不斷攻擊內城，多多建設村落，可以方便兵士的補充，因為距離相當近，所以即使維持軍隊的兵糧不多，也可以很容易地進行補充，雖然有時還是會面臨兵糧不足的困境，但只要佔領內城的話，就可以將滅亡的危機去除了。

如果是選擇有兩名武將的劇本3進行遊戲，在開始後雖然會有兼亮與兼護二人舉行成人禮，但此時主君良兼的壽命也將終了，因此越是往後年代的劇本，難度是越高。



	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	兼續	兼續	良兼	——
居城	肝付	肝付	肝付	——
城數	1	1	1	——
武將	3	3	2	——
士兵	5416	7144	7192	——
金錢	4482	4728	4736	——
軍糧	7746	10247	10318	——
軍馬	572	742	747	——
步槍	39	50	51	——

◆肝付城



●可以開發為水田的平地只有在右上方河川的周圍附近，如果打算增加兵士數的話，要注意兵糧不足的情形。



島津家

島津貴久

雖然一直到劇本3都只有內城一座城池，但因為擁有為數極多的武將，其中又不乏具備有優異能力的人，因此對於初次進行遊戲的人，我們會建議扮演這位諸侯。

從劇本1到劇本3以前，相鄰的肝付城可以作為最初的攻略目標，在此城中，雖然僅配置兩個軍事單位，但因城池的防禦度極高，也不是那麼容易就能佔領的，因此玩者不妨一邊與他做兵糧消耗的長期持久戰，一邊再派兵攻打都於郡城。

以後就可以北上統一九州，接著再把勢力伸到中國、四國境內，因為島津家是位於九州南端，因此對於佔領後的城池，可以派遣家臣獨立看管，並把它視為安全地帶，作為我方的生產據點。

雖然從以前只要提到島津家，就會聯想到其赫赫有名的火槍隊，但在本作中，受限於火槍鍛冶商人不會來訪，因此火槍的入手條件與其他諸侯並沒兩樣，而且島津家在初期仍是以步兵隊為主力。

劇本 1 2 3 4

劇本1 雖然武將有九名，但義久與義弘都還是步兵隊長，在軍事上，還是以「戰鬥」七〇的主君貴久為主力。

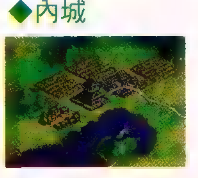
劇本2 除了武將的更動及身份提昇之外，幾乎與劇本1無多大變化，但是從開始後的隔年，「戰鬥」九一的家久會舉行成人禮，並加入戰鬥行列。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	貴久	貴久	貴久	義久
居城	內	內	內	內
城數	1	1	1	4
武將	9	10	11	19
士兵	6841	9102	10648	45600
金錢	7056	7266	8241	25481
軍糧	10384	13119	15354	65693
軍馬	741	965	1117	4701
步槍	454	603	705	3007

劇本3 雖然武將數並沒有太大變化，但持有農業適性的武將卻只有義久一人，而且在內城可以做成水田的區域極少，一旦兵士數增加時，就有可能發生兵糧不足的情形，因此在商人來訪時，就必須買入足夠的糧食。在這個劇本中，我方與相良家的友好度不佳，因此在初期就會遭受攻擊，還有主君貴久的壽命將盡也必須注意，關於島津家的繼承人，即使是由非史實上記載的義弘擔任也沒關係。

劇本4 取代島津家諸侯地位的人是義久，而義弘這群兄弟的身份也會有所上升，還有城池會增加為四座，所有的武將加上相良家的舊臣在內，將可達二十名。將這些武將採二分法配置在八代城與都於郡城這二處據點，然後以速攻的方式來統一九州，在後方的內城與肝付城可以作為專門生產的城池，將兵士與兵糧輸送到前線去。

◆內城



●在這座城池中會發生步兵適性的修行事件，因此在這裡可以鍛鍊兵科適性低的武將。

島津家臣

島津義弘

「戰鬥」97，是島津家首屈一指的猛將，其他的能力也都在70左右。



島津家久

在劇本2時會完成成人儀式，雖然比起義弘是有點差，但「戰鬥」91還是非常棒的。



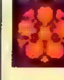
丸目長惠

「戰鬥」90，相良家的舊臣，只會在劇本4時任官於島津家。



東鄉重位

在劇本4開始後幾年才登場，雖然「戰鬥」有90，但所有的兵科適性都是E。



相良家

劇本 1 2 3 4

相良義陽

雖然處於島津家與龍造寺家包夾的嚴苛狀況，但家臣們的「戰鬥」能力也都不低，如果能讓他們的身份上升的話，就可以比較順利地進行攻略。

在劇本1開始後經過數年，主君晴廣就會死亡，此時下一代的義陽還未完成成人儀式，這時候一定要從犬童頼安這群家臣中找一個人來繼承事業，雖然說家臣中並沒有會離開之忠誠度低的人，但在失去相良之名的陰影下，多少會感覺有些許寂寞吧！

在劇本1所會遭遇的困難點在於沒有可以擔當開墾工作的武將，因為具有農業適性的義陽是在遊戲開始數年後才會舉行成人禮，因此在這之前就只能從書物商人那裡購買農政書，然後再讓政治力高的武將勉強去做開墾的工作了。

在每個劇本裡開始後沒多久，甲斐宗運會以浪人身份出現的可能性極高（在劇本2、3中，甲斐親英也會同時登場），雖然他自己多半會前來毛遂自薦，但如果可以的話，還是派遣具登用適性的武將前往登用他。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴廣	義陽	義陽	－－
居城	八代	八代	八代	－－
城數	1	1	1	－－
武將	4	5	5	－－
士兵	6900	9445	9495	－－
金錢	5514	5742	4112	－－
軍糧	11357	13622	13695	－－
軍馬	754	1006	1011	－－
步槍	52	69	69	－－

◆八代城



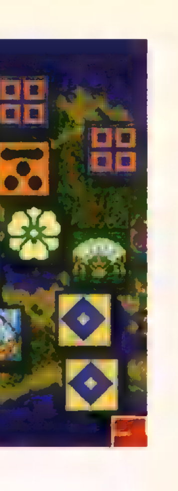
●收入範圍在靠海方向極為廣泛，盡早取下獨立勢力的有馬義貞。

女性武將登場

在前作《天翔記》中就極為活躍的女性武將，當然在這一代中也會登場，而且在《天翔記》中，女性要成為武將還有幾個限制條件，但在這一次卻完全沒有限制，像是織田家的阿市小姐，除了她本身女性的角色外，也可以將她培育成重要的武將，而且她們在成為武將時的能力值，就可以再決定是否讓她們成為武將之前讓玩者看到。

女性武將通常擁有接近他諸侯父親的能力值，但極少會持有遠超出乃父之能力值的狀況，雖然說也會有誕生超級女性武將的情形，但機率卻非常的低，如果是能力不太高的場合（之所以會如此，可能是跟太少勞動有關吧！），就把她當作一般女兒培育吧！當有機會與一些能力極佳的武將結成一家親時，或許可以在讓該武將繼承我方事業後，期待他所產下的女性武將。

不管如何，女性武將仍然只是為在這個充滿男性色彩的遊戲中添加一點變化而存在的，因此只要有能讓她們發揮的場合也就足夠了。



・劇本1

劇本1

在山陰地方擁有二座城池的尼子家，與大內、毛利同盟交戰的戰況，構成本劇本大致的局勢，特別是在尼子家的月山富田城與毛利家的吉田郡山城間，雙方的軍隊更是頻繁地交戰。另一方面，在四國三好家的天霧城與長宗我部家的岡豐城也經常發生戰鬥，在這裡如果長宗我部家獲得勝利時，他會繼續往同是三好家的勝瑞城方向推進。

劇本2

支配城池增加為二座的毛利家，終於開始以月山富田城為目標，展開激烈的戰鬥，但有些時候他也會改變作戰方針，攻向三村家的福山城。

四國的狀況仍然沒有改變，三好家與長宗我部家的抗爭持續進行中，順便一提，在這個劇本開始數年後，長宗我部家的主君國親會死亡，此時應該是由元親繼承事業。



・劇本2

中國西部・四國地方的概要

從山口城周邊，有二條官道往東延伸，它們分別連接到山陽與山陰地方，當往山陽的官道前進時，在途中會遭遇岔路，一邊是通往山岳地帶的官道，另一邊是經由吉田郡山城往月山富田城的道路，這二條道路在山陰的街道又會接合再一起，而且這裡是山陰與山陽連結唯一的官道，雖然說也有其他地方可以通行，但都是一些丘陵地帶，移動非常困難。

在中國西部地方的六座城池中，最難攻略的就是吉田郡山城，因為它是位於山中的緣故，官道十分狹小，即使派遣多數的部隊前往攻擊，也很容易被各個擊破。因此當這座城池的防禦度在最高的時候，通常一回的攻擊是無法讓它陷落的。

在另一方面的四國中，計有五座城池，它位於中央的山脈將四國區分為瀨戶內海側與太平洋側，雖然大部份城池都有官道連接，但湯築城與中村城之間卻沒有官道連接，這點玩者需加以注意。

在這裡特別難攻打的城池是岡豐城，如果觀察從天霧城往此地進攻的狀況時，可以發現通往岡豐城的官道十分狹小，軍隊只能單獨一步步走到城門前，被各個擊破的可能性極高。

要前往本州時，可經由港口前去；要前往雜賀城或大阪城時，從勝瑞城出發會較近；要到岡山城，從天霧城出發較近；如果是要到福山城，從湯築城出發會較近。

中國西部・四國

劇本3


・劇本3

毛利家的勢力擴大為四城，並壓迫到中國東部的小勢力，剛開始的時候他分別會由吉田郡山城往三村家的福山城進攻，另一邊則是由月山富田城往赤松家的津山城進攻。

在四國長宗我部家會與一條家的關係惡化，友好度下降底點，因此長宗我部家會比三好家更快一步先攻向一條家的中村城，由於這二家的實力相差懸殊，中村城很快就會陷落了。

劇本4

雖然毛利家的勢力增加為五個城，但對手卻變成比他更強大的織田家，在月山富田城經常有劇烈的戰鬥，另外取代浦上家的宇喜多家會與織田家結合攻打福山城，這又是一場艱苦的戰鬥。

在四國這邊，長宗我部家有大幅成長，接近統一四國的階段，不過在河野家尚未被完全消滅之前，長宗我部家還不會積極地往本州進攻。


・劇本4

中國西部◆四國地方的城池

山口城Lv8
福光城Lv7
吉田郡山城Lv8
月山富田城Lv8
湯築城Lv7
福山城Lv7
津山城Lv6
中村城Lv8
岡山城Lv6
姬路城Lv7
岡豐城Lv7
勝端城Lv8
天霧城Lv6

註）城Lv是指最大值

浦上家

劇本 1 2 3 4



浦上宗景

在原是激戰區的中國地方，浦上家與赤松家、三村家都是屬於弱小的勢力，因此在遊戲一開始後，就會遭受來自毛利家等強豪的壓力。

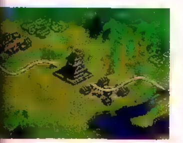
一直到劇本3以前，浦上家的城池都只有岡山城一座，武將數也都幾乎沒有什麼變化，不過在後期的劇本中，因每座城池的建設都有所進展，因此在進攻城池上也會變得比較困難，在劇本3時，毛利家的勢力已經擴大為四城，同時猛將吉川元春的身份也變高了，因此可能在玩前半時期的劇情時，會比較容易上手。

在家中擔任開發、軍事兩方面中心的人才是「政治」九二、「智謀」九六的宇喜多直家，雖然他在「戰鬥」方面只有七四，並不是很高，但只要給他忍術書，讓他在攻城時進行「放火」與「開門」工作，不但有趣，而且很容易成功。

浦上家最初的攻略方針，可以將目標訂在赤松家的姬路城，另一方面雖然三村家可以作為我方阻擋毛利家攻勢的防波堤，但是因為他很容易就會被佔領，所以屆時我方也只能與毛利家展開全面對決了。

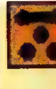
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	宗景	宗景	宗景	——
居城	岡山	岡山	岡山	——
城數	1	1	1	——
武將	6	6	7	——
士兵	5273	7107	8273	——
金錢	5448	3188	3373	——
軍糧	8187	10193	11870	——
軍馬	569	751	865	——
步槍	39	51	59	——

◆岡山城

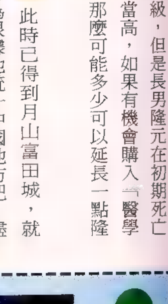


●雖然城池規模最大只到6，但是在河川附近可以開發為水田的土地相當多，因此在兵糧問題上不會遭遇太大的困難。

註）此處的數據會依照劇本開始時的狀況多少有點變動。



毛利家



毛利元就

雖然在劇本1時只有一座吉田郡山城，但到後面的劇本時，城池與武將都會增加，而且在劇本4時，會變成與織田家對抗的勢力。

但在毛利家中「戰鬥」力高的武將極少，僅有九〇左右的吉川元春，而且連八〇左右的武將也都幾乎沒有，另外，從劇本1到劇本3中間，擔任毛利家的主君元就，雖然他還可以做開發與軍事方面的工作，但是到劇本4時，主君輝元就完全沒有戰鬥的傾向了。

如果考慮到這一點，我們建議選擇劇本2進行遊戲，雖然在劇本3中會有比較多的城池及武將，但此時元就的壽命將終，在遊戲中途整體的戰力就會下降很多。

大致上的攻略方針，在最初就是要統一中國地方，以便作為我方強力的基礎，接著再遠征九州、四國，然後就可以開始東進了。

劇本 1 2 3 4

劇本1 因為鄰近的大內家尚與我方締結有三十五個月的同盟協定，因此最初的攻略目標就訂在尼子家，這個時候，首先攻略的最好是位在官道上的月山富田城。在遊戲開始數年後，尼子家會發生新宮黨事件，尼子國久與誠久都會因此而死亡，此時就是進攻尼子家的大好良機。

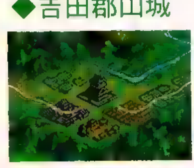
劇本2 統領的城池加上山口城增加為二座，而且此時元就孩子們的身份也都上升一個等級，但是長男隆元在初期死亡的可能性相當高，如果有機會購入「醫學書」的話，那麼可能多少可以延長一點隆元的壽命。

劇本3 此時已得到月山富田城，就以這個地方為根據地統一中國地方吧！盡快將還在這個城池領地內的尼子勝久與中山鹿之介等獨立勢力擊退，另外在這個劇本中，元就的生命已將結束，最好趕快找到「醫學書」。

劇本4 城池有五座，武將有二十八名，如果要讓初學者下命令的話，可能是有點困難，一開始就將武將集中到山口城、月山富田城與福山城，然後從山陰與山陽兩處進軍，目標是統一中國地方，在這中間，山口城要做好防衛工作，要注意九州方面的勢力是否會從本州進入。

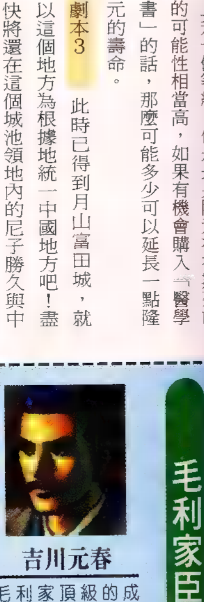
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	元就	元就	元就	輝元
居城	吉田郡山	吉田郡山	吉田郡山	吉田郡山
城數	1	2	4	5
武將	10	13	27	28
士兵	7147	18838	42370	54794
金錢	3488	7826	20201	25779
軍糧	10251	27135	61021	78948
軍馬	747	1973	4382	5695
步槍	51	135	297	388

◆吉田郡山城



●收入範圍看得出來相當狹小，要設法使城池的規模提昇並得到瀨戶內海側的廣大土地。

毛利家臣



吉川元春

毛利家頂級的成員，「戰鬥」能力91，其他的能力也都相當不錯。



小早川隆景

「政治」、「智謀」都在90左右，雖然看起來只能做開發工作，但其實應用在攻城方面也行。



安國寺惠瓊

從劇本3開始登場，雖然「政治」有90，但他僅有外交適性一項特長，是比較難用的地方。



村上武吉

從劇本3開始登場，「戰鬥」80，水軍適性A，是擅長水上戰鬥的武將。

尼子家

尼子晴久

劇本



擁有月山富田城與福光城，武將數也不少，但是卻陷在隨時可能遭受來自毛利家、山名家與大內家攻擊的態勢下。

在劇本1中，雖然尼子國久與誠久的身份相當高，也有「戰鬥」七〇左右的武將，但是連主君晴久在內，全部人的「智謀」都太低了，因這個緣故，在野戰時就只是要施行簡單的「酒宴」計略，或是在攻城戰施行「放火」等計略都難以成功，而唯一「戰鬥」、「智謀」兩方面都優秀的人才，也只有在劇本2登場的山中鹿之介。

在初期與其出陣攻擊別人的城池，倒不如坐守本城等待將來襲的敵人擊退較佳，如果玩者決定這位諸侯的話，可以選擇劇本1進行遊戲，一直到山中鹿之介登場以前，就專心進行開發工作，在劇本2中，仰賴的國久與誠久都已經不在了，而晴久的死期也將近。

附帶一提，由於毛利元就的謀略，而使得國久與誠久被殺的「新宮黨事件」，在玩者選擇扮演尼子家的場合中並不會發生，比起會發生事件的狀況，這樣尼子家應該可以存活的較久才對。

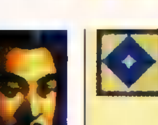
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴久	晴久	——	——
居城	月山富田	月山富田	——	——
城數	2	2	——	——
武將	9	10	——	——
士兵	12914	17028	——	——
金錢	10011	8499	——	——
軍糧	18512	24480	——	——
軍馬	1361	1768	——	——
步槍	93	121	——	——

◆月山富田城



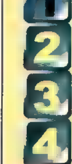
●在領地內的平原相當多，再加上兩條河川和湖泊，已經足夠建立一個富饒的農耕地帶。

大內家



大內義隆

劇本



在本州與九州中有三座城池，武將也有十二名，但是致命的弱點卻是主君義隆的能力太低，即使編給他五千的兵力，整體戰鬥力也只有三十七，因此能不讓他上戰場是最好。

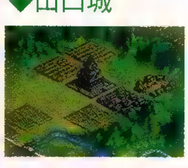
觀看他與周邊諸侯的關係時，他與毛利家、龍造寺家都締結有三十五個月的同盟協定，大友家也有八個月，唯一友好度低的就只有尼子家，不過尼子家的福光城離山口城還是有一段距離，即使要佔領，在移動與輸送上，也將極費時間。

以大內家而言，剛開始最好能將據點移到九州，然後以統一九州為目標，至於大友家與龍造寺家可以任選一個繼續同盟，再來攻打另一家，如果不知道該選那個好的話，龍造寺家這邊的武將數較少，而且離立花山城也近，或許攻擊起來會比較容易。

在將來會成為我方軍事重心的人是陶晴賢，他不管在哪一方面的能力都相當優秀，戰鬥力八十四更是家中第一，不過在剛開始時，他只有侍大將的身份，因此最好能給他一匹名馬，以免在戰鬥中被敵人捉去。

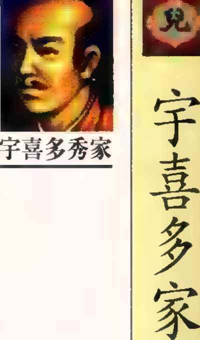
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義隆	——	——	——
居城	山口	——	——	——
城數	3	——	——	——
武將	12	——	——	——
士兵	19369	——	——	——
金錢	11610	——	——	——
軍糧	30159	——	——	——
軍馬	2090	——	——	——
步槍	144	——	——	——

◆山口城

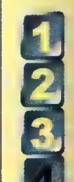


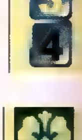
●在此可以進行強化移動力的修行，對於還不知該如何使用的武將，可以先將他送到此地修行，讓他擔任輸送的工作。

宇喜多家


宇喜多秀家

劇本





在劇本3以前，宿老宇喜多忠家便一直在浦上家的主城岡山城中擔任浦上家的家臣，自成一家後，其家臣的陣容也多是從浦上家的成員接續過來任官的。

在中國西部，受到想擴大勢力的毛利家與想統一天下而西進的織田家包夾，而在瀨戶內海這邊又有已經統一四國的長宗我部家，想要從這個狀況邁向統一天下可說是非常困難。

雖然我方與織田家締結有三十五個月的同盟，但毛利家從初期一開始就會對我方發動多次攻擊，因此我方的作戰方針應是繼續與織田家保持友好，然後先向毛利家的福山城進攻。

之後就必須考慮進軍四國，雖然長宗我部家在此算是一個強豪，但一開始他也只有十名武將而已，以這種情況來講，正對岡山城方向的天霧城，在開始時守城的武將只有一人，防守上可說是十分薄弱，如果能順利統一四國的話，應該就能形成足以對抗毛利家與織田家的勢力。

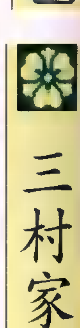
主君秀家在開始時只有十一歲，因為時間還很長，許多事可以慢慢穩紮穩打地進行。

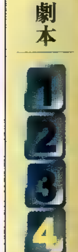
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	——	——	——	秀家
居城	——	——	——	岡山
城數	——	——	——	1
武將	——	——	——	10
士兵	——	——	——	8327
金錢	——	——	——	4340
軍糧	——	——	——	11949
軍馬	——	——	——	870
步槍	——	——	——	59

◆岡山城

●在城池的左側就是與毛利家的戰場，因此領地內的開發，應該是從城池的右側進行。

三村家


三村元親

劇本


在全國弱小諸侯中排得上前三名的諸侯，以他的狀況而言，即使能守住城池，取得天下的美夢畢竟也只是一場夢幻而已。

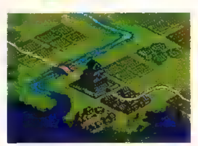
在劇本1中，武將只有二名，雖然在劇本2時，武將有增加至四名，但到劇本3時，又減少為三名，以這樣的情況而言，即使佔領了別人的城池，自己也沒辦法守住，因此在設法捕捉敵方武將以增加我方的武將數之前，還是先做好防衛工作。

不管是從哪一個劇本開始，一開始就極可能受到來自吉田郡山城的毛利軍攻擊，因此要設法多造村落以增加士兵數，進而增強防衛體制。如果碰到必須迎擊的場合，最好在城西的支城接戰會比較有利。

在劇本1中，一開始杉原盛重就極可能會以浪人的身份來到城下，但如果用沒有具登用適性的人前往，極可能會造成登用失敗，因此還是先等到有適當的人才再請他來任官吧！雖然在劇本2會有高戰鬥力的清水宗治登場，不過他還只是個步兵頭領，不管是從哪一個劇本入手，沒花上數十年的苦心經營，是別想打開大道的。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	家親	家親	元親	——
居城	福山	福山	福山	——
城數	1	1	3	——
武將	2	4	14	——
士兵	6118	9500	25391	——
金錢	5568	5952	17702	——
軍糧	13372	13703	36515	——
軍馬	689	1025	2671	——
步槍	48	71	818	——

◆福山城


●城池的最大規模是7，雖然範圍廣，但武將卻極少，這造成開發進程的遲緩。

長宗我部家

劇本 1 2 3 4

長宗我部國親

從劇本1到3，主城岡豐城不但是位在四國，而且還面向太平洋，因此中國地方的動亂是與他無緣的，在劇本1中，雖然武將數少，但除了三好家，也不會有其他勢力的來襲，開發的時間可算是相當充裕。

在劇本1到3之中，主要的對手是三好家，剛開始的目標訂在天霧城，如果對方兵士數多的話，可以使用糧食消耗戰術，至於勝瑞城可以從二方面進攻，一方將敵軍引出，另一方就進攻城池。

如果能把三好家趕出四國的話，剩下的河野家與一條家的攻略應該就很輕鬆了，一旦統一四國，就可以慢慢地在領地之內進行開發，在積蓄足夠的兵士與兵糧後，就可以開始往本州進軍。比較每一個劇本，雖然看起來已經統一四國的劇本4是較為有利，但武將數少卻是他的難處，因此選擇主君國親依然健在，元親也即將登場的劇本2，應該更容易上手。

劇本1 雖然武將數少，但在開始數年後，元親就會舉行成人禮，同時也會有數位武將成為家臣，在這之前，玩者可以專心進行領地內的開發。

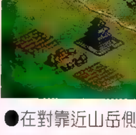
劇本2 由於武將數增加，因此在領地內的開發工作上也進行順利，但是必須注意主君國親的壽命將終，如果讓他在兵糧攻勢的行動中死亡的話，那麼之前的努力就一切白費了。

劇本3 因為擔任宿老的重臣死亡，武將數比起劇本2還少，戰力因此下降許多，此時雖然與一條家的友好度比以前還差，但即使對方進攻，也很容易能將之擊退。

劇本4 雖然勢力擴大為四座城池，但武將數還是太少了，中村城與岡豐城只能讓它變成一座空城，遊戲開始後，馬上集結武將與兵士到天霧城，然後朝湯築城進軍，如果要對中國地方用兵時，可以利用天霧城附近的港口，或是從湯築城附近的港口渡海，可以加快移動的速度，順便一提，在天霧城附近有一個獨立勢力叫十河存保，如果與他戰鬥會消耗我方的兵士，因此不妨給他金錢借道而行。

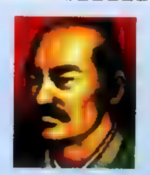
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	國親	國親	元親	元親
居城	岡豐	岡豐	岡豐	岡豐
城數	1	1	1	4
武將	4	9	7	10
士兵	4817	6569	7961	37230
金錢	4332	4416	4778	17336
軍糧	6867	9404	11412	53483
軍馬	500	673	810	3803
步槍	34	45	55	257

◆岡豐城



●在對靠近山岳側的河川施行治水工程時，可以讓城池右手邊的平地變成水田。

長宗我部家臣



長宗我部親泰

在劇本1開始後完成成人儀式，「政治」85、「戰鬥」72，有外交適性。



吉良親貞

「戰鬥」82，雖然在劇本1開始後就完成成人儀式，可惜壽命卻很短。



長宗我部信親

在劇本4登場，因為根據史實他是非常長壽的，因此可以讓他繼承元親的事業。



長宗我部盛親

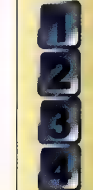
在劇本4開始後完成成人儀式，「戰鬥」82，可以期待他成為新戰力。

河野家



河野通宣

劇本



與一條家同樣是在四國的弱小諸侯，比較起來，從劇本1到劇本4，都是以平庸的姿態出場。

不管是在哪一個劇本，武將數都只有二到三人，這造成領地內的開發工作嚴重缺人，特別是在劇本4以外的時期，開始時連具有建設適性的武將都沒有，因此一碰到要翻修城池或是建設村落時，就只能派無適性的武將，勉強去做這些工作。

不過在劇本3以前，相鄰天霧城的三好家大多會先朝長宗我部家進攻，因此暫時還不會有立即的危機出現。

第一的攻略目標也還是相鄰的天霧城，因在這裡駐守的武將並不多，所以我方可以輕鬆沿著官道進軍，但是以河野家武將的能力而論，如果不能發動多次進攻，使對方的城池防禦度及兵士數下降的話，那麼行動就難以成功了。因此在發動攻勢前，務必要積蓄能夠發動數次城池攻擊的兵士數與兵糧。

從這點看來，與其選擇僅有貧弱的城池與土地的前半段劇情，倒不如選擇已經發展到某一程度的後半劇情較佳。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	通宣	通宣	通宣	通宣
居城	湯築	湯築	湯築	湯築
城數	1	1	1	1
武將	2	3	2	3
士兵	6109	9485	9535	10893
金錢	4402	4602	4430	4464
軍糧	13522	13680	13754	15712
軍馬	689	1024	1029	1163
步槍	48	71	71	80

◆天霧城

●當敵軍來犯時，可以利用城池前方的山岳，繞過敵人從背後襲擊。





一條家

一條兼定

劇本 1 2 3 4

在數個弱小諸侯中，這位諸侯也是相當貧弱的。

主君兼定的能力只是比沒有好一點，「政治」三十四、「戰鬥」十九、「智謀」只有五，另外也沒有任何單位適性，所有兵科適性都是E，以這樣的情況，跟一位戰國諸侯的身份比較起來可說是相去甚遠。

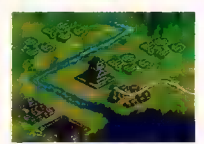
會跟隨他的家臣，在劇本1中只有土居宗珊，劇本2、3時，在加入小島政章後才勉強湊到三名，別說是統一天下，就連統一四國都很有得等。

唯一的活路就是憑藉著在初期階段，長宗我部家會被三好家攻擊的高度可能性，利用這段時間，專心一致地進行開發工作，一旦兵糧與兵士增加的話，就可以趁著岡豐城守備薄弱時進行攻擊。

雖然不管是選那個劇本，幾乎都是處於絕望的狀況，但在劇本3中，當遊戲開始沒多久，就會有土居清良與西園寺公廣兩人前來任官，不過因為兼定的壽命很短，在這個劇本中已經不能活多久了，如果想讓有一點能力的家臣來繼承事業，不妨等待好運的降臨吧！

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	兼定	兼定	兼定	－－
居城	中村	中村	中村	－－
城數	1	1	1	－－
武將	2	3	3	－－
士兵	5159	5833	7137	－－
金錢	4303	4109	4428	－－
軍糧	7369	8357	10237	－－
軍馬	534	601	730	－－
步槍	36	41	49	－－

◆中村城



●城池最大規模8，讓人感覺所投非人，如果時間允許的話，還是能建出一個很棒的城下村莊的。


・劇本1

劇本1

在近畿地方，大阪城的三好軍很早就會有動作，剛開始的時候他會先佔領筒井家的大和郡山城，然後再向足利家的二條城與本願寺家的雜賀城進攻；另一方面淺井家的小谷城與六角家的觀音寺城之間，也經常發生激烈的戰鬥，而且有時齊藤家也會過來插一腳。

在中國東部，雖然赤松家的津山城有受到來自尼子家的攻擊，但這場爭端應該不會持續太久。

劇本2

在近畿地方仍然未改變的，還是三好家的威猛態勢，筒井家與足利家在初期應該就會被滅亡了，另外淺井家的大名改由長政取代，並開始展開猛攻、壓迫六角家。

在中國東部，山陽方面是赤松家與浦上家上演一場激烈的抗爭。

在這個劇本的年代中，有許多人被更換，分別是山名豐定被豐國替代，北田晴具被具教替代，波多野晴通被秀治替代。


・劇本2

近畿・中國東部地方概要

如果要劃分中國東部，它可以分成山陽方面的姬路城、山陰方面的鳥取城、還有位於它們中間山岳地帶的津山城。在這裡面，姬路城的收入範圍廣，作成的水田數極多，因而兵糧的收入也多，因此如果想從這裡往西進攻，這裡是一個絕佳的據點。另一方面，位在山中的山津城，移動極為困難，幾乎沒有平地，想要透過開發來獲取收入幾乎不可能，因此這是個連維持也極困難的一座城池。

而近畿地方則是以二條城為中心，在附近有大阪城、大和郡山城、觀音寺城（在劇本4時，更名為安土城）、小谷城密集，各別都有官道連接著。如果扣除掉織田家平定這一帶的劇本4之外，從初期開始，這裡一直都是處於混戰的局勢，特別是地位重要的大阪城與二條城，這二處地方都經常有商人在這裡。不過因為二條城的收入範圍狹小，以至於金錢收入也不多，如果不能從附近的城池輸送金錢過來的話，就沒有辦法從商人那邊買到令人滿足的貨物。另外在二條城的隔壁就是京都御所，因此朝廷的工作也必須要進行。

與近畿的狀況相同，也是聚集在中國地方的建部山城、八上城，因為離中央地帶較遠，所以比較不受這場戰亂的影響，特別是八上城，因它位於山岳之中，移動極為困難，所以也不太會受到攻擊。不過在這二城中的武將都極少，想要擴大勢力也是非常困難的。




・劇本3

劇本3

在近畿地方幾乎完全被織田家席捲一空，而近畿的城池則有觀音寺城、大和郡山城、大河內城，雖然有許多位諸侯結成反信長同盟，但是當面而立的淺井家與足利家卻不耐織田家的猛攻而滅亡了，唯有三好家還在繼續奮鬥，不斷地往大和郡山城進攻。

在中國東部，鳥取城的山名家雖然受到毛利家的攻擊，但仍然在頑強地抵抗，而且也會偶而對月山富田城發動攻勢。

劇本4

在這個地方幾乎已經都被織田家佔領了，就只剩下鈴木家還保有雜賀城的狀況。

雖然織田家從一開始就會對雜賀城發動密集攻勢，但鈴木家的防衛態勢仍然相當頑強，暫時似乎還不會有陷落的危機。

在中國東部，狀況則是改變成在津山城這裡，從一開始便成為織田家與毛利家兩家反覆不斷的往來攻防地點，不過當織田家佔領月山富田城時，誰佔有優勢大概就已經分明了。


・劇本4

近畿◆中國東部地方的城池

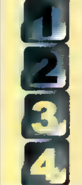
津山城Lv6
鳥取城Lv8
岡山城Lv6
八上城Lv6
建部山城 Lv6
二條城 Lv5
天霧城 Lv6
小谷城 Lv6
勝端城 Lv8
觀音寺城（安土城）Lv8
姬路城 Lv7
那古野城 Lv6
雜賀城 Lv7
大阪城 Lv7
大和郡山城 Lv8
大河內城 Lv8

註）城Lv是指最大值

北田家

北田晴具





當玩者扮演別的諸侯時，應該會對這一家馬上受到織田家進攻而滅亡的事感到印象深刻，但是這一家的領地仍然相當豐饒，武將的能力也不低，如果能避開初期織田家的攻擊的話，應該還是有擴大勢力的機會。

最初時，多做一些村落建設，然後再設法提昇城池防禦度，另外當開發進展到某一程度時，就必須把大名晴具調回城內，做好隨時可以迎擊敵軍的態勢。

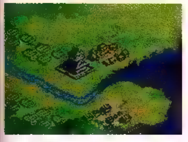
在劇本1中，雖然家臣數很少，但神戶具盛馬上會任官的可能性極高，而且在十年之間，在劇本2中登場的家臣，也應該會陸續以浪人身份登場。

在劇本2時，城池規模度會提高1，家臣數也會增加，但是宿敵仍然是織田家，而且比起劇本1，織田家會更早發動攻勢，另外大名晴具的壽命也極短，很可能會在開始數年後死去，因此這兩個劇本比較起來互有長短，整體的難易度是相同的。



	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴具	晴具	－－	－－
居城	大河內	大河內	－－	－－
城數	1	1	－－	－－
武將	3	5	－－	－－
士兵	6882	9631	－－	－－
金錢	3879	5576	－－	－－
軍糧	11921	13894	－－	－－
軍馬	756	1028	－－	－－
步槍	53	71	－－	－－

◆大河內城



●雖然在這裡會發生「水軍」修行的事件，但在武將數沒有餘裕的時期，也只好忍痛放棄了。

註）此處的數據會依照劇本開始時的狀況多少有點變動。



淺井家



淺井長政

雖然屬下中有很多「戰鬥」力高的武將，但在每個劇本中都是處於極難向他城攻擊的狀況，在居城小谷城周圍，與其他城的距離相當近，如果隨便大意出動部隊的話，就很可能會被其他勢力進攻，而且收入範圍也很狹小，金錢與兵糧的增加極為緩慢，因此可說是難易度極高的諸侯。

在劇本1時，長政並未登場，在劇本3時，又面臨織田家的嚴重威脅，所以最容易上手的應該是劇本2。

基本的戰略是剛開始數年專注於勢力內的開發工作，並積蓄兵士，其次視周遭的狀況，如果有部隊出陣的城池，而且留守的兵士數又少的時候，就可以前往攻打。

勢力擴大的瓶頸就在於琵琶湖南部的觀音寺城，雖然想在最初的時候就佔領它，但在劇本1、2的六角家，及劇本3的織田家都是極可怕的對手，因此可採取的方式就是等到他來攻擊，我方應戰加以擊破，然後派兵包圍城池，再去借兵糧來進行糧食消耗戰。另外如果運用一點計謀，與周邊的諸侯結盟，就可以派兵進攻山陰的建部山城，這樣一來就能把勢力延伸到中國地方了。

附帶一提，在城池北部有二個面向日本海的港口，在這裡即使規模最大的城池也沒辦法進入到領地內，因此我方可在最初的時候就加以佔領。

劇本 1 2 3 4

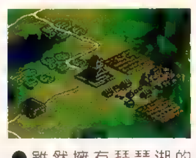
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	久政	長政	長政	——
居城	小谷	小谷	小谷	——
城數	1	1	1	——
武將	5	7	10	——
士兵	5294	8220	10325	——
金錢	3270	3270	4148	——
軍糧	14355	14257	14879	——
軍馬	613	903	1111	——
步槍	44	63	77	——

劇本1 武將數有五名，但每個人的「政治」都很低，開發工作很難有所進展，而且又有可能會發生宗教暴動事件，想要逆轉攻勢可說是非常困難。

劇本2 長政成為大名，武將數也有所增加，而且可能可以登用到浪人明智光秀與秀滿，除了朝倉家以外，其他如齊藤家之類的諸侯都有與我方結盟的可能性，因此敵人便只剩下六角家與織田家，不過要如何掌握開始進攻的時機可說是相當困難，因此即使已經完成領地內的開發工作，也還是稍微等待一下，靜觀狀況的變化。

劇本3 除了織田家以外的周邊諸侯都已經與我方結盟，因此攻略的目標只剩下織田家的城池，不過話雖如此，觀音寺城與岐阜城的攻略仍然是相當困難，此時唯一能做的也只是靜待良機的出現吧！

◆小谷城



●雖然擁有琵琶湖的北部，但只是一些無法開發成水田的湖畔區域，要注意兵糧不足的問題。

淺井家臣



磯野員昌

「戰鬥」84，是家中的頂尖人物，但是在劇本1、2中只是侍大將的身份。



赤尾清綱

雖然「政治」低，但具有農業與建設適性，可以讓他擔任開發的工作。





海北綱親

「戰鬥」77，比起赤尾稍稍高了一點，「智謀」73在家中也算優秀的了。

藤堂高虎

在劇本3中登場，「政治」93，「智謀」91，有農、商、建方面的適性。

波多野家

劇本 1 2 3 4



波多野晴通

從大阪城北上越過山岳就會赫然發現波多野家的居城八上城，雖然從劇本1到劇本3，在大阪城與二條城周邊的戰事都極為激烈，但這些騷亂都與這座城池無緣，因此在初期並不會遭遇到怎樣嚴苛的狀況。

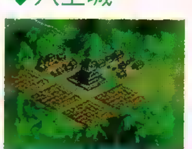
一直到劇本3以前，登場的武將計有波多野晴通、秀治與赤井直政、籾井教業四名，在這些武將中，扣掉晴通除外，個個都是「戰鬥」力高，身份也高的戰力。

但是八上城的收入範圍小是它的弱點，當兵士數增加時，常常會發生兵糧不足的情形，因此在這之前務必要先佔領敵人的城池。

攻略方針就是要先拿下大阪城，然後再將勢力擴展到其周邊諸城，當佔領一色家的建部山城時，就有機會將勢力往山陰方面延伸，不管如何，武將數少仍然是最大的阻礙，因此每當佔領一個城池時，在武將數未增加以前還是緩慢推進較佳。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴通	晴通	秀治	−−
居城	八上	八上	八上	−−
城數	1	1	1	−−
武將	3	4	3	−−
士兵	5260	7569	7611	−−
金錢	3502	3572	3566	−−
軍糧	9687	10870	10932	−−
軍馬	578	807	811	−−
步槍	40	56	56	−−

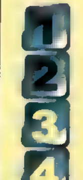
◆八上城



●將在城池左上方的淺灘加以治水措施後，就可以多少在城池周邊增加一點水田。

六角家

劇本



六角義賢

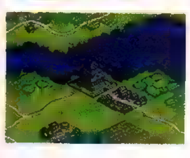
位於激戰區的中心位置，在城池周邊有淺井家、織田家、齋藤家等軍隊往來激戰，因此想在這種情況中開發領地內的土地，對他城進行攻擊可謂是難上加難。

在這其中，關係尤其險惡的就是淺井家與劇本2的齋藤家，因為淺井家的小谷城離這裡極近，軍隊馬上就能開到眼前，不過觀音寺城的出入口只有二處，當佔住這裡的時候，只要堅守城池大多就能將對方擊退。雖然這裡是一座山城，並不容易陷落，但如果經過多次的圍城攻擊，城池的防禦度一下降，還是很容易就被攻破的，因此如果有餘力還是在野戰中將對方擊退吧！

六角家的武將在劇本1中有四名，到劇本2時則增加為七名，但大多是「戰鬥」五〇到六〇左右的武將，不過在劇本1中，瀧川一益會以浪人身份登場，而且前來任官的可能性相當高，如果有具「忍者」能力，而且「戰鬥」、「智謀」都在八〇左右的他在的話，相信攻城作戰將會變成相當輕鬆了，如果玩者想扮演這位諸侯的話，建議選擇劇本1開始。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義賢	義賢	−−	−−
居城	觀音寺	觀音寺	−−	−−
城數	1	1	−−	−−
武將	4	7	−−	−−
士兵	9067	10472	−−	−−
金錢	3327	3204	−−	−−
軍糧	14229	15128	−−	−−
軍馬	988	1128	−−	−−
步槍	69	78	−−	−−

◆觀音寺城



●城規模最大8，因為處在兵糧不足的陰影下，一定要使鄰接湖泊的土地變成水田。

足利家


足利義輝

在劇本1、2中與三好家敵對，在劇本3時則與織田家敵對，從一開始就會頻繁地遭受攻擊，加上二條城最大規模只有5，收入範圍小、武將數又少，可謂是處境艱難，所幸在劇本1、2中，大名義輝的「戰鬥」十分高，並不會那麼簡單就滅亡，不過在大名換成義昭的劇本3中，難度就變成相當高了。

初期重點放在擊退來襲的敵軍，如果持續圍城戰將會面臨城池規模下降的危險，因此可以的話就以野戰方式應戰。

足利家的好處就在於與其他諸侯的友好度相當高，扣除敵對的諸侯，每一位諸侯的友好度都在六〇以上，甚至八〇、九〇的場合也不少，特別是在劇本3中，與信長包圍網的眾位諸侯都締結有長期的同盟，妥善利用這層關係，以同盟戰略來壓迫你的敵人。

在二條城中經常有商人在，軍馬、步槍可以視價格買入一個安全存量，而家寶這類的物品，它的價格常常在數月之間會有變化，因此最好能仔細確認在最低價時買入。

附帶一提，在剛開始時，最好派遣軍事單位前往佔領大阪城北方的金山，而在大阪城的三好家與我方不管在任何劇本中，最初都締結有同盟關係，因此即使我方軍事單位入侵到大阪城的領地內，也不必擔心會被攻擊。

劇本 1 2 3 4

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義輝	義輝	義昭	－－
居城	二條	二條	二條	－－
城數	1	1	1	－－
武將	5	5	6	－－
士兵	4418	5255	6462	－－
金錢	4888	4672	5666	－－
軍糧	8290	8262	9247	－－
軍馬	484	568	687	－－
軍槍	34	39	47	－－

劇本1 繼續與六角家的同盟，目標是佔領大阪城，一旦成功時，三好家就會被從四國中去除，而在周圍也就沒有敵對的諸侯了，之後如果再攻下大和郡山城與雜賀城的話，就可以構築一支安定的勢力。

劇本2 方針與劇本1相同，三好長慶死去的時候，將是轉變我方攻勢的大好良機。

劇本3 與三好、淺井家繼續同盟，目標訂在攻下觀音寺城，淺井家如果攻打觀音寺城的話，城池就會減弱，而萌生我方攻打的契機，在這個劇本中，織田家的輸送部隊會在二條城的領地內頻繁地通行，往來於大和郡山城與觀音寺城之間，我方可攻擊之，以奪取物資。

◆二條城


●在城池側面的是京都御所，無法進入，也就是說這座城池只能從三個方向進出。

足利家臣


細川藤孝
雖然「戰鬥」力有點低，但「智謀」卻相當高，在攻打城池時也能用到他。

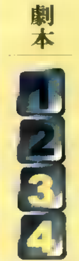

和田惟政
具「忍者」身份的貴重武將，最好能再賜給家寶，提昇他的「智謀」。

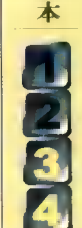

京極高吉
雖然是足利家的忠臣，但只有讓他從事農業方面工作的用途。

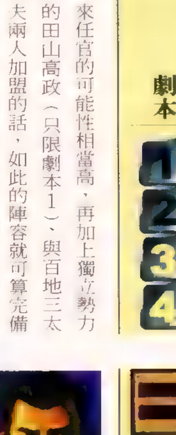
高山重友
在劇本3中登場，雖具開發傾向，但在軍事上的使用並不便利。

筒井家

劇本 1 2 3 4







筒井順慶

是領地貧弱、武將數少的典型弱小諸侯，但是因當面的敵人只有三好家的緣故，如果能突破這一點，就有擴大勢力的可能。

武將數在劇本1中只有順慶（竟然是三歲！）一名，在劇本2時，加入松倉重信變成二名，不過在兩個劇本中，都有安見直政與柳生宗嚴這兩位浪人出現，而且前來任官的可能性相當高，再加上獨立勢力的田山高政（只限劇本1）、與百地三太夫兩人加盟的話，如此的陣容就可算完備了。特別是柳生宗嚴的「戰鬥」一〇一（含家寶）、「忍者」百地三太夫，都是極貴重的武將。

初期可以一邊進行開發、一邊準備迎擊三好軍，之後在大阪城內的兵糧與兵士數應該會減少，當這個機會來臨時，就可以對其展開攻勢。在大阪城中雖然有好幾處城門，但城池的防禦度極高，要佔領時會極困難，不過玩者仍要不死心地不斷進行攻擊才行。一旦拿下大阪城以後，就暫時沒有需要攻擊的敵人，此時就可以慢慢進行開發，在累積豐富的收入後，再轉移到下一階段的攻略。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	順慶	順慶	－－	－－
居城	大和郡山	大和郡山	－－	－－
城數	1	1	－－	－－
武將	1	2	－－	－－
士兵	6909	10785	－－	－－
金錢	4028	3446	－－	－－
軍糧	16570	16441	－－	－－
軍馬	789	1175	－－	－－
步槍	56	82	－－	－－

◆大和郡山城



●城池的收入範圍與大阪城、二條城重疊，如果修建得慢的話，收入範圍就會變小。

一色家

劇本 1 2 3 4



一色義道

在居城建部山城周邊並不經常發生戰事，故當玩者扮演其他諸侯時，經常會忘了他的存在，因此雖然只是一個武將二、三名的弱小勢力，在前半段的劇情中應該還是能輕鬆自在的。

但是弱小勢力的諸多缺點仍然是不變的事實，這其中尤其辛苦的就是沒有具備商業適性的武將，就如同在淺井家敘述中曾經說過的，雖然佔領在城池右下方的兩處港口可以增加金錢收入，但那也只是微乎其微，因此在想將軍糧售予商人時，不得已也只能派不適任的武將去做了。

攻略的首要目標就是在鄰近武將少的八上城，然後繼續佔領鳥取城，以這三城作為我方勢力的基礎，之後即使進軍激戰區的大阪城也可以從容自如。

家臣中的稻富祐秀與祐直兩人的步槍適性都是S級，但是在家中的步槍卻幾乎等於沒有，無法活用他們兩人的特長，在等待好運降臨，會有步槍鍛冶商人來訪之前，只能暫時忍耐讓他們擔任步兵了。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義道	義道	義道	－－
居城	建部山	建部山	建部山	－－
城數	1	1	1	－－
武將	2	2	3	－－
士兵	5260	7025	7069	－－
金錢	5060	6090	5718	－－
軍糧	8037	10072	10137	－－
軍馬	567	741	746	－－
步槍	39	51	51	－－

◆建部山城



●因為城池的出入口只有二處，故在修建城池時，只要派二人擔任就可以了。

三好家


三好長慶

遊戲開始後，勢力分佈就十分明顯，我方可朝串連這些城池的方向去攻略，最早的目標是大和郡山城與雜賀城，一旦取下雜賀城後，往勝端城移動就只需要一回合的時間了，雖然在進攻雜賀城時，本願寺會引發宗教暴動事件，但能打通與勝端城的通路，好處還是比較多的。在劇本1、2中，位於大和郡山城的筒井家可以很輕鬆地拿下，同樣另一方面在進攻雜賀城時，由於北陸的諸侯本願寺證如、顯如無法移動來此支援，因此攻打起來也不會太難，但是當到劇本3時，家中優秀的武將都已經不在了，大和郡山城又被強豪織田家佔領，難易度可謂是變得相當高。

一旦佔領雜賀城以後，下一個目標就是將勢力擴及中國、四國方面了，如果從二條城往東方進軍，將會捲入織田家的混戰之中，這一點是比較麻煩的。

在四國方面，長宗我部軍會不斷進攻天霧城，我方最好在他們攻城之前將之擊退，如果長宗我部家的諸侯是國親的時候，即使捉到他也不要把他斬首，因為當元親成為諸侯時，要擊退他們就困難了。

大阪城下經常有商人在，我方可看準價錢低的時候，少量一點一點將步槍、軍馬買入，如果能再買進一些提昇「戰鬥」與兵科適性的家寶的話，一些「戰鬥」能力低的武將也可以在戰場上活躍了。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	長慶	長慶	長慶	--
居城	大阪	大阪	天霧	--
城數	3	3	3	--
武將	13	14	14	--
士兵	19062	23984	25391	--
金錢	15127	16359	17702	--
軍糧	28923	34483	36515	--
軍馬	2045	2533	2671	--
步槍	1260	1584	818	--

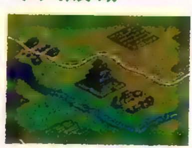
劇本 1 2 3 4

劇本1 除了長宗我部家，並沒有其他在交戰中的諸侯，因此在初期有相當餘裕的時間可以進行開發。

劇本2 大名長慶的死期將近，究竟要誰來繼承是個問題，雖然說如果能有繼承長慶能力的女性武將是最好……。從一開始在大阪城下就已經有四名浪人，這其中甚至有「戰鬥」能力高的荒木村重，務必要將他登用下來。

劇本3 以大名義繼為首，各武將的能力值都不高，唯一可以倚賴的荒木村重在剛開始也只是個步兵頭領而已，另外我方與本願寺締結了二十三個月的同盟協定，在時間到之前，暫時是不能攻擊雜賀城了。

◆大阪城


●因為在城內有好幾處門戶，如果將城池防禦度提高的話，就可算是一座難攻不破的城池了。

三好家臣


松永久秀
本身持有家寶，「政治」104，「智謀」98，即使用在攻城之時，也能發揮效果。


三好義賢
文武全才，極為優秀，根據史實，他應該非常長壽。


十河一存
在劇本1中雖然只是個步兵頭領，但「戰鬥」82仍然是家中第一的人物，盡早將他提拔上來。

荒木村重
「戰鬥」85，雖然只會在劇本3中成為家臣，但在劇本1、2中也有登用他的可能性。

鈴木家

鈴木佐大夫

劇本 1 2 3 4

雖然諸侯是鈴木家，但家臣陣容中卻擁有本願寺顯如，教如及下間一族，實際上他也繼承了在劇本3以前的本願寺勢力，不管如何，他所擁有的城池只有雜賀城一座，因此當然也沒被捲入宗教暴動的事件中。

這座城被織田家的城池所包圍，打從遊戲一開始，便不斷遭受來自織田軍的攻擊，雖然是處在這麼嚴苛的狀況，但由於有優秀的武將陣容，因此給人的印象也不是那麼艱難，如果能防守住初期的猛攻，在爾後必然會有機會出現。

織田軍出擊的地點大概是大阪城、大和郡山城、大河內城這些地方，雖然從這些地方前來的軍隊大都是朝城池正面的街道而來，但在其他方面也不能不小心，像是從大阪城過來的軍隊就可能不走官道，改從城池側面進襲，有時甚至會渡海從雜賀城的背面登陸。在戰鬥時要集中攻擊敵方的本陣，盡早一決勝負為佳。

關於雜賀城的開發工作，城池的修建當然是不必說了，另外為避免陷入兵士不足的困境，也有必要增建村落，軍糧方面如果能襲擊織田家的輸送部隊，應該就不成問題，沿著官道附近的土地由於經常遭受敵軍來襲的蹂躪，故經常要重複作業，因此在最初的時候，就以在城池西方越過河川的地域來進行開發。

如果想發動攻勢的話，不妨以相鄰接的大阪城或大和郡山城為目標，雖然大和郡山城比較容易攻打，但如果大阪城的武將數及軍糧變少的話，最好還是先打這裡，在鈴木家中有佐大夫、重秀、重朝三名忍者，只要靠「放火」、「開門」這二個指令，應該就不必擔心會失敗。

一旦佔領這二座城池以後，就把工作重點轉移到開發上，雖然遇到好機會，不攻打敵城未免太過可惜，不過在這個階段中，比起城池數，武將數應該是嚴重不足的情況，為了避免得到三座城池反而陷入危機當中，最好還是採取漸進經營方式較佳。

在這以後，就可以把目標訂在佔領距離較近的二條城與安土城，安土城本身攻打起來就比較困難，若又碰上信長在城內時，更是非常難搞，此時就必須有心理準備，要做多次的攻擊，以降低城池的防禦度與減少敵方的兵士數。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	——	——	——	佐大夫
居城	——	——	——	雜賀
城數	——	——	——	1
武將	——	——	——	7
士兵	——	——	——	10901
金錢	——	——	——	4296
軍糧	——	——	——	15691
軍馬	——	——	——	1131
步槍	——	——	——	719

◆雜賀城

●雖然城池左側是安全地帶，不過若是在圍城戰中使城池規模下降時，恐怕這個安全區就會退到收入範圍以外。

鈴木家臣



鈴木重秀

「戰鬥」97，具「忍者」能力，步槍適性為S級，只要有他在的話，獲勝是理所當然的事。



鈴木重朝

雖然能力比起弟弟重秀稍稍低了一點，但在「忍者」的點數上，則是他超前。



本願寺顯如

由諸侯轉變成家老登場，可以將他留在城中迎擊敵軍。

下間仲孝

貴重的造鎮要員，如果能以家寶提昇其「戰鬥」傾向的話，也可以把他用在軍事上。

山名家

劇本 1 2 3 4

山名豐定

雖然只是山陰地方的二流諸侯，但卻擁有最大城規模8的鳥取城，收入範圍也極廣。

武將數在所有的劇本中，都是四到五名，也擁有在農、商、建各方面適性的人才，因此領地內的開發必然可以順利進行。

但問題是在會戰的時候，在家中只有「戰鬥」四〇到六〇的武將，而且在劇本3中唯一「戰鬥」六〇左右的南條元續也投靠毛利家，不過由於身份高的家臣有不少，仍然可以用來對抗一些人數較少的部隊。

在劇本3中，遊戲一開始，就派遣具有外交適性的桓屋續成前往收編在月山富田城周圍的獨立勢力山中鹿之介與尼子勝久。一旦鹿之介加盟為家臣時，我方的戰力應該可以大幅提昇。

在一開始作戰方針的擬定時，比起對上毛利家與尼子家，當然是選擇一色家與波多野家這樣的弱小勢力進行攻略，如果能登用到戰鬥力高的敵方武將的話，就可以與大勢力一較長短了。

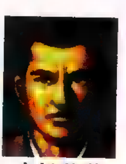
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	豐定	豐定	豐國	－－
居城	鳥取	鳥取	鳥取	－－
城數	1	1	1	－－
武將	5	5	4	－－
士兵	7137	8048	9541	－－
金錢	4464	4460	4996	－－
軍糧	10237	11573	13729	－－
軍馬	747	838	985	－－
步槍	51	57	67	－－

◆鳥取城

●在城池右側有二處沙地，需注意在這裡是什麼也不能開發的。

赤松家

劇本 1 2 3 4



赤松義祐

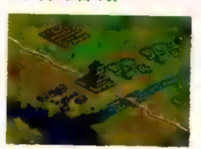
雖然在登場劇本1到3中，都擁有津山城與姬路城二座城池，但津山城常常要應付來自月山富田城的尼子家與毛利家的攻勢，防衛上可說是相當辛苦，由於這座城池中的平地並不多，並沒有任何意義需要繼續防守下去，因此不妨把所有的武將都移往姬路城，暫時放棄津山城比較好。姬路城中的收入範圍非常廣闊，是具有可以專心開發價值的城池，如果能夠以這裡為據點，向周邊延伸勢力的話，將是十分容易進行的。

這個諸侯家最大的特長就是從劇本2開始便有名軍師黑田官兵衛登場，官兵衛「政治」九一、「智謀」九五、從農業到登用，具備了所有適性，雖然「戰鬥」僅有七八，但也僅次於在劇本3中登場的母里太兵衛的八六，步兵適性也有A級的實力。

雖然赤松義祐一直到劇本3都擔任大名，但也有可能在年紀輕輕的時候便死亡，如果在這之前有發生「女兒結親」事件的話，為了能產生有官兵衛血緣的女性武將，不妨讓官兵衛繼承大位看看。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義祐	義祐	義祐	－－
居城	津山	津山	津山	－－
城數	2	2	2	－－
武將	5	7	7	－－
士兵	11204	16076	16184	－－
金錢	7382	7393	6820	－－
軍糧	20536	23116	23274	－－
軍馬	1229	1712	1722	－－
步槍	85	118	119	－－

◆姬路城



●雖然大名義祐是在津山城，但為了能有豐富的收入，還是考慮以這座城池為中心吧！



・劇本1

劇本1

在中部地方的伊勢灣周邊，最早會從那古野城的織田家開始進攻，目標則是北田家的大河內城。繼續則是今川家會從岡崎城往那古野城進攻，不過卻沒辦法簡單地佔領，另外稻葉山城的齋藤家也經常往淺井家的小谷城進攻。

在北陸方面，初期並沒有什麼大動作，不過朝倉家在宗教暴動的討伐時，大名義景有可能會因此戰死。

劇本2

一開始就會發生桶狹間的事件，今川義元死亡，並改由氏真替代，另外德川家康會從今川家獨立出來，在事件發生的時候，他與織田家締結長期同盟的可能性極高。

雖然織田家在最初時仍然是往大河內城攻略，不過偶而也會與稻葉山城的齋藤家發生抗爭。

北陸的狀況與劇本1相同，朝倉家與本願寺家之間仍有零星的戰鬥。



・劇本2

中部・北陸地方的概要

從琵琶湖往東的街道計有日本海沿岸、中山道與東海道三條，城池一般都是集中在日本海沿岸的官道與東海道上，中山道則是從稻葉山城（從劇本3開始更名為岐阜城）到深志城間的一路上都沒有其他的城池，不過在要移動到松倉城時，只有從中山道進入的路徑。

在中部地方，與近畿地方鄰接的伊勢灣周邊有稻葉山城、那古野城、岡崎城密集著，在劇本1及2時，此地經常發生激烈的戰鬥，因此在這一帶的土地大都是任其荒蕪的。

北陸方面則有武將數少的問題，因此並不會發生那麼激烈的戰鬥，而在這地方的城池中，一乘谷城的收入範圍算是最廣闊的，如果想要開發的話，在北陸攻略時必須要能確保軍糧不成問題，但是在劇本1到3之間登場的御山御坊本願寺是極難對付的敵手，如果與本願寺發生戰鬥而導致友好度低下時，就會發生宗教暴動的事件，雖然為了防止這件事發生的話，只有把本願寺滅掉，不過由於近畿地方的雜賀城依然健在，宗教暴動並不會因此終止。

在這個御山御坊之前的能登半島上還有一座七尾城，但是這裡根本無法開發水田，想要確保軍糧將會極為困難，即使佔領它也毫無利用價值，因此還是先攻佔御山御坊與富山城，之後再慢慢進行攻略較佳。

中部・北陸



・劇本3

劇本3

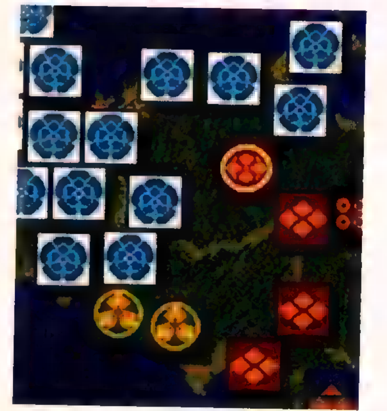
織田家得到稻葉山城，並將之改名為岐阜城。而德川家雖與織田家結盟，但當期限結束時，也極可能會對那古野城進攻，另外德川家也不斷地與駿府城的武田家戰鬥。

在北陸，與朝倉家結盟的本願寺開始活潑起來，積極地往七尾城與富山城進攻，而且重複著激烈的戰鬥。

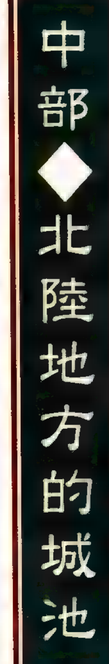
劇本4

北陸四城歸織田家所有，除了同盟者德川家外，剩下的只有松倉城的姊小路家，雖然織田家會從岐阜城出兵，打算佔領松倉城，但在姊小路家的頑強抵抗下，在初期多半會被擊退。

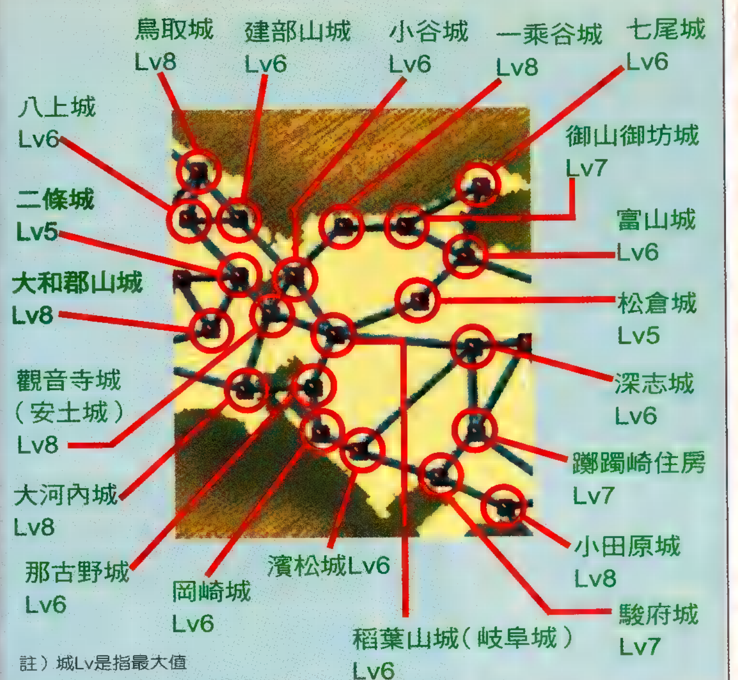
另外與劇本3相同，一旦德川家的同盟期限到期時，德川家便開始會以那古野城為目標，如果要說是誰才能阻止織田家的攻勢，令人意外地說不定就是這個德川家了。



・劇本4



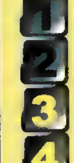
中部◆北陸地方的城池





齋藤家

劇本



1 2 3 4

齋藤道三

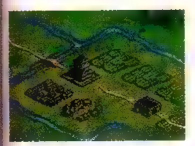
雖然處身於周遭被強豪所控制的激戰區，但由於擁有眾多優秀的家臣，仍然具備了統一天下的必要實力，特別是在劇本1中，除了大名道三與義龍之外，又有「政治」、「智謀」兩面具優的明智光秀加入，在家臣團的陣容上與織田家比較起來，可說是毫不遜色。

在劇本1開始數年後，會發生是否決定與信長會面的事件，如果決定與信長會面，就會與織田家締結下二十年以上的同盟協定，如果這樣之後，在進攻方面就只能轉移到淺井家的小谷城與六角家的觀音寺城了，如果佔領了這二座城池的話，再下來就是要將勢力擴大到二條城與大阪城，附帶一提，當此一事件經過後，義龍的忠誠度會大幅下滑，如果有所顧忌，最好能給予家寶。

在劇本2中，道三與光秀兩人都已經不在了，陣容似乎變得孤寂許多，在此時不要將策略限定在與織田家的同盟邀請上，應該盡早對那古野城發動攻勢，當織田軍對大河內城出擊，而導致城內兵士數空虛時，就是我方攻擊的大好時機。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	道三	義龍	－－	－－
居城	稻葉山	稻葉山	－－	－－
城數	1	1	－－	－－
武將	8	6	－－	－－
士兵	5353	8272	－－	－－
金錢	4130	4436	－－	－－
軍糧	20072	19975	－－	－－
軍馬	657	946	－－	－－
步槍	361	67	－－	－－

◆稻葉山城

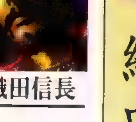


●由於收入範圍狹小，開發工作在數年後應該就會結束了，要注意下方的河川很容易引起洪水。

註）此處的數據會依照劇本開始時的狀況多少有點變動。



織田家



織田信長

劇本 1 2 3 4

大名信長不但本身能力極為優越，同時手下還擁有「戰鬥」高的柴田勝家；「政治」、「智謀」皆好的羽柴秀吉（在劇本1中是以浪人登場）等首屈一指的武將。

在劇本3、4中，雖然織田家在城池數與武將數上都佔有極有利的狀況，但對一些對遊戲系統與平衡度掌控不太有把握的初學者而言，這位諸侯可能反而不容易上手，特別是在劇本4中，玩者必須要對上百名的武將下達命令，因此如果是剛開始玩這類遊戲的話，我們建議最好選擇只有一座城池，但武將數極多的劇本2。

劇本1 只有那古野城一座城池，並不是很容易動刀兵的狀況，不過在開始約一年後，會發生與齋藤道三會面的事件，而且與齋藤家締結長期同盟的可能性極高，此時我方便必須將攻略目標轉移到南方的岡崎城，其次是濱松城，然後再回過頭從大河內城往近畿方向擴大勢力。

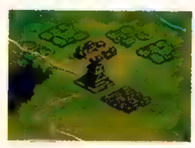
劇本2 開始後沒多久就會發生桶狹間事件，之後岡崎城的德川家康會獨立，並與信長締結長期的同盟，在這種狀況下，就必須採取與劇本1中相反的策略，將最初的目標訂在稻葉山城，之後再佔領大河內城作為開發據點，目標是稱霸近畿地方，附帶一提，玩者必須注意從深志城往稻葉山城襲擊的武田軍。

劇本3 支配的城池增加為五座，手下的武將也到達五十六名，但是除了同盟中的德川之外，織田家與周邊諸侯的友好度非常之低，因此從一開始就會受到敵人的攻擊，而且發生宗教暴動事件的頻率也很高，最初先將在小谷城的淺井家消滅，其次是佔領二條城與大阪城，之後將金錢集中到這兩座城池，以購買軍馬、步槍。

劇本4 一開始先將武將分類擔任開發工作與軍事工作，再分別將這些人安排到中國、北陸、中部等等前線地區沒有與敵人相鄰的城池，接著繼續輸送兵糧與兵士到前線，以維持我方火力不致中斷。附帶一提，當與德川家的同盟到期時，要注意從岡崎城往那古野城進攻的動態。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	信長	信長	信長	信長
居城	那古野	那古野	岐阜	安土
城數	1	1	5	17
武將	11	20	56	105
士兵	5338	8241	55742	188080
金錢	3418	3524	19216	80920
軍糧	21235	21138	94356	281601
軍馬	663	951	6052	19956
步槍	361	553	3712	12465

◆那古野城



●雖然與周圍的城池都相當近，但只要城池的防禦度夠高的話，還不會那麼容易就被攻陷的。

織田家臣



羽柴秀吉

劇本1就可以登用，在猛將眾多的織田家中，讓他專門擔任開發工作是非常恰當。



柴田勝家

「戰鬥」是織田家中頂尖的武將，在後半時期的身份也很高。



瀧川一益

「忍者」的身份使得他的利用價值相當大，在工作與攻城時都是不可欠缺的。



前田慶次

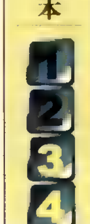
在各劇本中都有登用的可能，「戰鬥」能力超過信長。



今川家

今川義元

劇本




雖然這位諸侯在史實上自桶狹間合戰以後是走向沒落一途，但是我們不妨想一想，如果以戰力而言，他若沒有在這場戰役中失敗的話會怎樣？一開始就擁有三座城池、武將數也極多，是屬於十分容易上手的諸侯之一。

在劇本1、2中都與武田家、北條家結盟，而這兩家在期限屆滿後，也都會繼續與我方同盟，因此在初期就朝近畿方面進攻。

雖然在攻略據點的岡崎城中，一開始就已經有松平元康這位戰鬥力高的武將，但是除了部將元康以外，其他人的身份都很低，因此有必要將義元移動到這裡以強化戰鬥力，之後等織田軍向大河內城出擊時，我方便可前往佔領那古野城，再來就是稻葉山城與大河內城，設法將勢力擴及到這些鄰近的城池。

原本在劇本2開始時會發生的桶狹間事件，在玩者扮演今川家時並不會發生，因此義元還可以活得久一點，松平元康也還不會獨立，所以玩者應該可以安心地玩下去，附帶一提，因為松平元康與今川家有家族關係，所以在義元死後，不要讓氏真繼位，改由元康來繼承會比較好。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義元	義元	－－	－－
居城	駿府	駿府	－－	－－
城數	3	3	－－	－－
武將	13	20	－－	－－
士兵	15630	22257	－－	－－
金錢	16388	18009	－－	－－
軍糧	27319	31952	－－	－－
軍馬	1695	2352	－－	－－
步槍	117	162	－－	－－

◆駿府城



●雖然城規模最大可以到7，但因大部份被駿河灣所佔據，實際上的收入範圍並不廣。

德川家



德川家康

劇本



雖然他是屬於在劇本3以後才能有所作為的後發組諸侯，但卻是有力的天下統一候補人選之一。

這裡面最大的理由就是，他在劇本3中有十六名武將，劇本4中有二十三名武將的堅強陣容，而且幾乎所有的武將都是文武全才的。

攻略的重點在如何處理與織田家的友好關係，德川家與織田家在劇本3、4中都結有三十五個月的同盟，是否要繼續這層關係將會使得戰略有所改變。

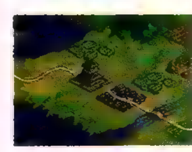
如果打算繼續同盟的話，就可以將武將集中在關東方面，但是這在以後準備開始攻打織田家時，會有面對比以前更強大化勢力的隱憂。

另一方面如果與織田家打破友好關係時，就要準備開始抗爭了，此時就不得不把家臣分成關東與關西兩方面，雖然說以德川家的武將數足以做到這一點，但須冒較大的風險是無庸置疑的。

一旦將同盟關係斬斷的話，織田家必然會向岡崎城進攻，因此如果仍然想繼續維持同盟關係，就趁早送使者過去。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	－－	－－	家康	家康
居城	－－	－－	濱松	濱松
城數	－－	－－	2	2
武將	－－	－－	16	23
士兵	－－	－－	16665	17865
金錢	－－	－－	6926	8004
軍糧	－－	－－	23948	25674
軍馬	－－	－－	1769	1887
步槍	－－	－－	1102	1180

◆濱松城



●在城池右方的河川一直通往深志城，要注意偶而武田軍會從這方面來襲。

姉小路家

劇本 1 2 3 4

姉小路良賴

只因為地處深山而幾乎忘了他的存在（？），因此也不太會遭受敵方勢力的攻擊，但是如果要比較居城的經濟力的話，恐怕這位諸侯就要穩坐倒數第一的位置了，這樣說的理由是，在松倉城的收入範圍中，平地只有六個地方，這個甚至比赤松家津山城的七處，波多野家八上城的八處還要狹小，所幸這裡還有二處金山，在收入方面還有得救。

當領地內的開發工作結束時，就可以稍稍開始積蓄兵士與兵糧，最初的攻略目標只有神保家的富山城，至於要攻打其他的城池時，就要等待對方城池防禦度下降的良機。

登場的武將數在劇本1時只有大名良賴一人，此時如果出兵攻打別人的話，自己的城內就空虛了，因此我們建議選擇有三名武將的劇本2或3，劇本4則因為大名良賴死亡而減少為二名，加上在這劇本中會有來自稻葉山城的織田軍攻擊，處境可謂更為艱難，如果玩者能以這位諸侯統一天下的話，就算得上是極有實力的人了。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	良賴	良賴	良賴	賴綱
居城	松倉	松倉	松倉	松倉
城數	1	1	1	1
武將	1	3	3	2
士兵	2848	3282	4153	4192
金錢	3864	3667	3661	3674
軍糧	3980	4616	5860	5918
軍馬	281	324	409	413
步槍	19	21	27	27

◆松倉城

●城規模最大是5，以這個條件要進行圍城戰可說是十分不利的，因此盡可能以野戰方式迎敵。

朝倉家



朝倉義景

宗教暴動事件的被害諸侯之一，由於這個理由使得這位諸侯的攻略進展極為不易。

大名義景的「戰鬥」只有二五，如果就這樣讓他去戰鬥，很可能會因此戰死，所以最好還是把軍事委任給家臣去做較好。反觀他的家臣團，在劇本1中有能力全在八〇左右（有家寶）的宿老朝倉宗滴，雖然可以以他為中心來構成軍事力量，但在遊戲開始時，他已經是七十五歲的高齡了，如果把義景所持有的醫術書給他的話，還能延長他一點壽命。

在本願寺這邊會發生宗教暴動事件的時機在友好度低的劇本1與2，因為這支軍隊是以步槍隊為中心，因此可以從側面及背後以速攻的方式將之擊退。

在劇本3的時候，由於信長包圍網的緣故，會與本願寺和解並締結同盟，因此在初期不必擔心宗教暴動事件的發生，而可以專心進行領地內的開發工作，不過當織田軍佔領淺井家的小谷城時，就變成必須與織田家全面對決了，因此在這之前務必要先儲備好兵士與食糧，搶先進攻小谷城。

劇本



	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義景	義景	義景	－－
居城	一乘谷	一乘谷	一乘谷	－－
城數	1	1	1	－－
武將	6	6	9	－－
士兵	6945	10794	10845	－－
金錢	4725	5037	4803	－－
軍糧	18294	18166	18164	－－
軍馬	804	1187	1192	－－
步槍	57	83	83	－－

◆一乘谷城



●城規模最大是8，平地也很多，如果沒有發生宗教暴動的事件，就可以期待豐富的收入了。

本願寺家

本願寺証如

劇本 1 2 3 4

雖然擁有北陸的御山御坊與近畿的雜賀城，但卻因距離過遠，移動及輸送都極為困難，特別是輸送往往都要數月的時間，在途中極可能會遭受襲擊，而在劇本1、2開始的武將數都很少的情況下，實在很難能夠維持雜賀城，因此還是選擇將武將撤離雜賀城會比較好。

在御山御坊這邊，最初的攻略目標要訂在田山家的七尾城，而對相鄰富山城的神保家，則可以提出同盟的請求，如果結盟順利，就可以利用對方作為防範長尾（上杉）攻擊的防波堤，七尾城後的下一個目標就是佔領朝倉家的一乘谷城，好好開發這北陸三城的話，收入面不安的問題就將不再發生了。

而在雜賀城這邊，就暫時保持防衛的姿態，遇到來襲的敵人就以野戰的方式擊退，盡可能避免圍城戰，因為如果進行太多次圍城戰的話，城池的防禦度就會降低，敵人馬上就能率兵攻入中心點，雖然在領地內與敵人交戰會使土地荒蕪，不過在將敵人擊退之時，還可以將兵糧拿到手，因此還不致會發生太大的困難。

在比較所有的劇本時，雖然劇本3的武將數最多，但在面對織田家這個敵人時，反而是最困難的，因此還是以有鈴木佐大夫的孩子們登場的劇本2最容易上手。

本願寺的特徵就是可以煽動宗教暴動事件，詳細的發生條件將在別頁再作敘述，以免太過頻繁提及。如果有發生宗教暴動事件的機會的話，一般都會出現在一乘谷城等這些攻略目標城池的領地內，此時我方就必須加以支援。

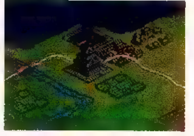
劇本1 數年後，文武雙全的顯如就會登場，不過取代的卻是大名証如的死亡。

劇本2 雖然武將數與劇本1相同，但雜賀城在開始數年後就會有鈴木重朝登場，如果能讓佐大夫的身份提升的話，就有可能將攻勢逆轉了。

劇本3 雖然敵人已經精簡到只有織田家，但相反的，雜賀城也受到最多來自織田軍的攻擊，不過無論如何都要守住雜賀城。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	証如	顯如	顯如	－－
居城	御山御坊	御山御坊	御山御坊	－－
城數	2	2	2	－－
武將	4	4	8	－－
士兵	15201	20078	20172	－－
金錢	6862	7229	6901	－－
軍糧	23402	28919	29059	－－
軍馬	1638	2121	2130	－－
步槍	1007	1329	1335	－－

◆御山御坊



●城池相當密集，收入範圍意外地狹小，要注意兵糧不足的問題。

本願寺家臣



下間賴廉

「戰鬥」96、步兵適性A，即使沒有步槍也能夠相當活躍。



下間賴照

「戰鬥」74，在劇本3時已經是家老的身份，利用價值高。



本願寺教如

在劇本3開始數年後行成人禮，是「政治」、「智謀」均在80左右的智將。



本多正信

雖然後來會成為德川家的家臣，不過他仍然會在劇本3時登場為本願寺家臣，「政治」、「智謀」都在90左右。



神保家

劇本 1 2 3 4


神保長職

武將數有三到四名，其中並沒有具有傑出才能的人士，而且在東方還有強豪長尾（上杉）家，經常要面對來襲的威脅。

而與長尾家的友好度在劇本1是三十，到了劇本2變成只有十，被攻擊的機率可說是非常高，但是在劇本3時，兩家的友好度上升至五十，此時已有結盟的可能。在劇本1及2中，因為要辛苦地迎擊長尾家，所以比較起來，劇本3是容易上手一點，但在劇本3的時候，大名長職的壽命已將結束是它的一個難處。如果他死亡的話，不但戰力會下降，同時也將喪失唯一有「建設」能力的武將。

在要攻打城池的時候，鄰近的城池中以松倉城最容易攻取，但是一旦我方出兵時，又必需擔心御山御坊與七尾城的人攻擊富山城，因此還是等到本願寺與田山家陷入交戰狀態，而且這兩家城池的守備都變薄弱時動手會比較好，在這之前就先專心進行開發積蓄地力吧！

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	長職	長職	長職	－－
居城	富山	富山	富山	－－
城數	1	1	1	－－
武將	3	3	4	－－
士兵	5325	8239	10240	－－
金錢	4746	5346	5434	－－
軍糧	14073	13976	14755	－－
軍馬	614	903	1101	－－
步槍	44	63	76	－－

◆富山城

●擁有等級2的金山與港口，不太會陷入金錢不足的窘境是它的長處。

田山家

劇本 1 2 3 4


田山義續

雖然武將數在每個劇本中都有四到六名，但每個都只是「戰鬥」在五〇以下的人，因此不管是在己方的城池防衛工作上，或是在攻打他人城池時，都格外地辛苦。

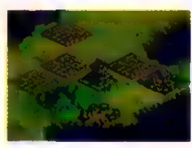
與七尾城相鄰的城池有御山御坊與富山城，這兩城比較起來，富山城是容易攻打一點，但是如果佔領富山城的話，就會變成與長尾（上杉）家接鄰，從此後就要不斷辛苦地迎擊長尾軍的來襲了。

另一方面的御山御坊，它本身就擁有戰鬥力極高的武將，因此攻略起來是相當困難的，唯一的機會就只有趁本願寺出兵一乘谷城的時候了。附帶一提，雖然本願寺會發動宗教暴動事件的場合是只有在友好度三十的劇本1，但是如果在劇本2及3時與他發生戰鬥而導致友好度低下的話，還是會有引起暴動的可能性。

比較每個劇本時，當然是以武將數最多的劇本2最容易玩，而在劇本3中，雖然大名的尊位已交接給義慶，但並不表示義續已經死亡，即使在劇本2開始經過十年以後，義續也應該還健在著。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義續	義續	義慶	－－
居城	七尾	七尾	七尾	－－
城數	1	1	1	－－
武將	4	6	5	－－
士兵	5252	6928	6978	－－
金錢	3342	4171	3968	－－
軍糧	7700	9931	10004	－－
軍馬	564	729	734	－－
步槍	39	50	50	－－

◆七尾城



●因為沒有整地作成水田的緣故，當兵士數增加的時候，如果碰上食糧歉收，就會陷入兵糧不足的危機中。



・劇本1

劇本1

最初在深志城的武田家會往村上家的海津城進攻，之後長尾家也會加入攻擊海津城的行列，最後則是由這兩家其中之一來佔領這座城池。

關東方面，小田原城的北條家會越海攻擊里見家的久留里城，另外在箕輪城的上杉家與河越城的北條家之間的戰鬥也相當激烈，再來也會經常看見水戶城的佐竹家進攻結城家的佐倉城。



劇本2

長尾家得到箕輪城，並向北條家的河越城進攻，而長尾家在另一方面也會不斷從春日山城對海津城用兵，一旦佔領成功以後，他的下一個目標就是富山城。

武田家的躑躅崎住房與河越城這雙方相互都有向對方出兵，但這兩邊都還不到能佔領對方的態勢，另外武田家也經常頻繁地從深志城對遙遠的稻葉山城用兵。

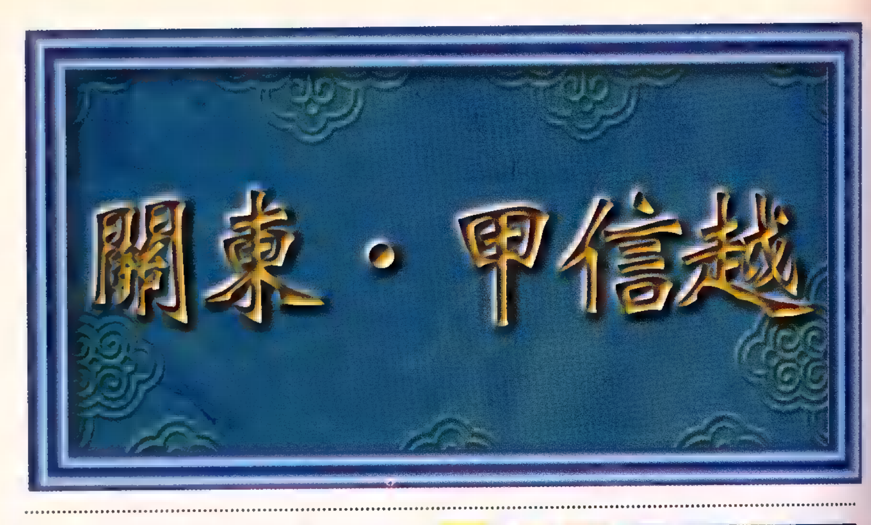


・劇本2

關東・甲信越地方的概要

論及關東地方最重要的城池，那就是位在關東平野中央地帶的河越城，這座城池持有全國首屈一指最廣闊的收入範圍，如果進行治水工作來防止洪水發生的話，就可以構築豐饒的水田地帶，另外在河越城周邊有五條官道交錯，不論是要朝那一方面進攻，此地都是極為重要的據點，相對於這座城，位於山岳地區的深志城、海津城、躑躅崎住房的收入範圍就狹小得多了，且缺乏強力的經濟基礎，但是因為每座城都有產馬地，如果能編成騎馬隊的話，在與以步兵隊為主力的平原地區的城池對戰時將十分有利。不過海津城與深志城在各劇本中都是從一開始就經常遭受攻擊，城池的防禦度也因此下降，如果不能妥善佈置佔領後的防衛體制，恐怕沒多久又會被奪回了。

在攻略日本海側的春日城、與阪城、新發田城時，可以遵循從北陸的富山城、東北的山形城等地，沿著官道進攻和從海津城進入丘陵區，抵達春日山城的進軍路線。這條富山城路線與海津城路線兩者的道路都非常狹窄，一旦在春日山城出現軍隊的話，想要進攻這許多城池就不輕鬆了，運氣不好的話又碰上長尾景虎（上杉謙信）在城中時，要攻打城池就更加難了。



劇本3


・劇本3

此時已成了上杉家、武田家、北條家這三家的激烈交戰，不過武田家由於大名信玄在早期死亡，使得武田家的戰力大幅滑落。而北條家的大名氏康在此時的壽命也所剩無幾。

雖然北條家一心想把勢力沿伸至久留里城與宇都宮城等城，但擋在那裡的卻是水戶城的佐竹家。在北條家佔領結城家的佐倉城以後，他就會繼續往宇都宮城及河越城進軍。

劇本4

有一個新面孔，就是在海津城登場的真田家，他在初期雖然不斷地要應付北條家與上杉家的攻擊，但有時他也會出兵佔領箕輪城與河越城，因此他可說是在本劇本中握有關鍵之鑰的諸侯。

武田家由於大名由勝賴取代，使得整體的實力弱體化，因此在初期常常會有北條家與德川家佔領駿府城的情況發生。而此時的北條家和其他的劇本比較起來，戰力已經下降許多。




・劇本4

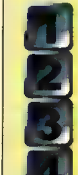
關東◆甲信越地方的城池

富山城 Lv6
海津城 Lv6
春日山城 Lv8
與阪城 Lv7
新發田城 Lv8
松倉城 Lv5
黑川城 Lv8
深志城 Lv6
箕輪城 Lv7
棚倉城 Lv7
宇都宮城 Lv7
躑躅琦住房 Lv7
駿府城 Lv7
水戶城 Lv7
小田原城 Lv8
久留里城 Lv8
河越城 Lv8
佐倉城 Lv7

註）城Lv是指最大值

宇都宮家

劇本





宇都宮廣綱

與結城家並稱為關東地方的二弱，由於與河越城有街道連接，因此很容易就會被北條家攻擊。另外與己方友好度高的佐竹家在把結城家等鄰近的諸侯消滅以後，也很可能會回過頭來攻擊。

最致命的弱點就是武將數太少，除了劇本3有三名以外，其他的劇本都只有二名，而且在劇本3中，家臣中的芳賀高定在開始後沒多久就會死亡，而所剩下的人都是「戰鬥」在五〇以下的武將，想要擴大勢力可說是非常困難。

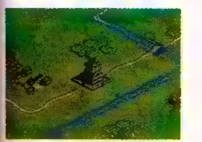
不過在劇本3與4中，開始時身為浪人的皆川廣照幾乎是可以確實登用的人才，而且在劇本1到3中的小田氏治，與劇本4的那須資晴等這些獨立勢力，若能將他們收編的話，將可以成為宇都宮家極貴重具有建設適性的武將家臣。

武將數增加以後，就可以一邊進行開發、一邊攻略棚倉城，雖然有時會有佔領河越城的機會，但在那之後追加保衛戰的可能性極高，因此一開始還是朝東北方面延伸勢力較佳。



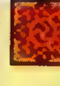
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	廣綱	廣綱	廣綱	國綱
居城	宇都宮	宇都宮	宇都宮	宇都宮
城數	1	1	1	1
武將	2	2	3	2
士兵	6118	9507	10982	11043
金錢	3080	4556	3904	3342
軍糧	13822	13713	15843	15932
軍馬	692	1028	1174	1180
步槍	49	71	81	81

◆宇都宮城



●沿著往河越城方向官道的土地，即使開發也經常會被敵人的入侵而破壞。

註）此處的數據會依照劇本開始時的狀況多少有點變動。



長尾（上杉）家

長尾景虎

在劇本2的遊戲中，當事件發生以後，長尾家會繼承關東，管領上杉家的名號，所以以後大名長尾景虎會改名為上杉謙信。

不管是在那一個劇本，長尾家都擁有超過二座以上的城池，而且在劇本1到3之中的大名謙信，一開始就擁有很多「戰鬥」極高的武將，因為在劇本1中，大名謙信的壽命還很長，所以算是最容易上手的。

在每一座城池的勢力內，都擁有產馬地，因此可以慢慢將軍馬補足，另外在春日山城擁有佐渡的金山，金錢的收入也不是問題，但是春日山城可以開發為水田的區域不多，一旦兵士數增加的時候，可能就會發生兵糧不足的問題。

關於戰略方面，可以避開距離較遠的富山城，從海津城往中部方面延伸，或是從黑田城出兵，以制壓東北、關東為目標這二條路二選一。海津城因為經常周旋在他勢力的爭奪下而變得衰敗不堪，而東北方面的城池武將數少，是比較容易攻取的。

劇本 1 2 3 4

劇本1 因為武將數少，所以首先將武將集中到春日山城，專心做開發工作，數年後當兵士數增加的時候，就可以回過頭往海津城出兵。

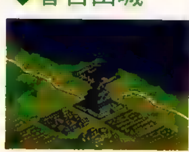
劇本2 新近得到箕輪城，又有管領上杉家的舊臣加入陣容，在這座城中僅有步兵頭領的武將，因此須盡早派遣身份高的武將前來，以備不時之需，關於行動方針可以先奪取海津城以鞏固箕輪城的背部，然後將目標放在統一關東平原的勢力。

劇本3 箕輪城為北條家所奪，武將數也減少許多，不過此時我方可從一旁觀看北條家與武田家的爭鬥，一邊努力於自身領地內的開發工作，等到他們彼此消耗得差不多的時候，就是我方攻勢逆轉的良機，雖然我方與北條家在最初八個月締結有同盟協定，但在期限過後須注意從箕輪城方面的來襲。

劇本4 大名的尊位由景勝取代，戰力也下降許多，如果想要讓武田家與真田家做為我方與織田家之間的防波堤時，可以考慮往關東方面發展，但是由於還是會有來自富山城的織田家攻擊的情況，在春日山城內仍然一定要配置武將。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	景虎	景虎	謙信	景勝
居城	春日山	春日山	春日山	春日山
城數	3	4	3	3
武將	8	21	14	13
士兵	16662	32347	25720	30766
金錢	19534	23545	21248	22375
軍糧	23811	50946	36931	44233
軍馬	8371	12431	13107	15558
步槍	117	232	177	209

◆春日山城



●雖然有一點麻煩，但是如果能將靠山方面的河川施以治水工事的話，就可以將山岳一帶的平地開發成水田。

長尾（上杉）家 家臣



柿崎景家

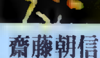
「戰鬥」96的武鬥派，「智謀」低，很容易中計。



宇佐美定滿

從劇本1就登場的宿老，因在劇本2時，壽命就已經快終結了，因此務必要讓他攜帶「醫學書」。





齋藤朝信

「戰鬥」82，因他在劇本4時已經是宿老的身份，故即使在面對諸侯所帶領的軍隊時，也能與之抗衡。

直江兼續

在劇本3時可以登用，是一位文武雙全的名將，玩者應盡早讓他累積勳功。

村上家

劇本 1 2 3 4

村上義清

受到強豪長尾家與武田家的包挾，武將數只有三名，算是處於極為嚴苛的狀況。

儘管如此，由於大名義清的「戰鬥」有八八，仍足以與武田家及長尾家的猛將對抗，如果能讓兵士數與兵糧數保持在萬全的狀況下，應該就不會被簡單地滅亡。

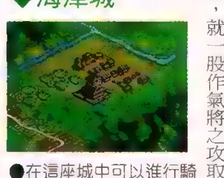
另外在海津城中有產馬地，如果能將此地納入收入範圍內，就可以增加軍馬的數量。在商人來的時候，保留在戰鬥時所需的頭數，剩下的就可以賣掉。如果又能在此時購入家寶的話，就能讓武將的能力值提升了。

雖然與武田家的友好度相當低，但與長尾家卻有七〇，因此無論如何都要與長尾家結盟，以避開長尾家的進攻，因為村上家中並沒有擁有「外交」能力的武將，故首先就是要從書物商人那邊購入「外交書」。

最初的攻略目標是箕輪城，因為海津城與深志城的收入範圍都很狹小，會有兵糧不足的隱憂，而箕輪城這邊卻擁有相當多的水田，可以確保沒有兵糧的問題。當上杉家與北條家之間的爭鬥出現可趁之機時，就一股作氣將之攻取。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義清	——	——	——
居城	海津	——	——	——
城數	1	——	——	——
武將	3	——	——	——
士兵	5250	——	——	——
金錢	3202	——	——	——
軍糧	7502	——	——	——
軍馬	2610	——	——	——
步槍	39	——	——	——

◆海津城



●在這座城中可以進行騎兵適性的修行，雖然在交戰中進行這項修行是有點勉強，但只要一有空就要趕快實施。

結城家

劇本 1 2 3 4

結城晴朝

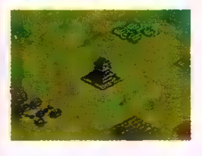
由於結城家與北條家結合共同對抗其他的關東武將，因此他與佐竹家及宇都宮家的友好度都極低，因為這個理由，不管在那個劇本，最初時都經常會有佐竹軍的來襲。

佐倉城擁有一定數量的平地，因而領有頗廣大的收入範圍，如果能使開發工作推進的話，將可以獲得不錯的收入。但是具有農業適性的武將，除了在劇本1中的大名政勝以外，就沒有其他人了，雖然到後半段的劇本時，水田已經開發出數個來，但如果兵士數增加的時候，還是會有兵糧不足的隱憂，另一方面，雖然唯一具有建設適性的小山高朝到劇本4時就會不見，不過這一點如果能登用到浪人小田正治的話，應該就能解決問題。

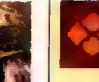
基本上在初期要推進開發工作，徹底打好經濟基礎，推出攻勢的時機則要視爾後的狀況而定，例如說相鄰的里見家如果被北條家所滅的時候，那些變成浪人的家臣被我方登用的可能性就相當高，如果一切順利，此時就可以開始對隔鄰的水戶城用兵。由於武將數太少，最好是能從劇本1開始慢慢穩當地經營較好。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	政勝	晴朝	晴朝	晴朝
居城	佐倉	佐倉	佐倉	佐倉
城數	1	1	1	1
武將	4	3	3	2
士兵	6128	9533	11256	12785
金錢	4392	3141	4062	5216
軍糧	14533	14420	16245	18454
軍馬	697	1036	1206	1356
步槍	49	72	83	93

◆佐倉城



●城的左側是鄉鎮與村落，沿著右側的河川可以開發出水田，但不可忘記河川的治水工作。



武田家



武田信玄

這位諸侯的特長就是擁有優秀的家臣團，譬如說在劇本1的十四名武將中，光是「戰鬥」七〇以上的就有十二名，另外「政治」、「戰鬥」、「智謀」全都在七〇以上的文武全才的武將也有八名，織田家雖然也有許多名將，但整體的平均值仍沒有武田家來得高。

但是這只能說是在劇本3以前的狀況，當到了信玄死後的劇本4時，從一開始就與信玄一起並肩作戰的百戰名將，到此時也死得差不多了，家臣團的素質已經是大不如前，因此前半段的劇本應該是比較輕鬆攻略的。

躑躅崎住房、深志城、海津城這些內陸的城池即使開發到極限，也沒辦法增加多少收入，如果想要獲得安定收入的話，最優先就是要取得關東平原地區的霸權。首先就是將河越城拿到手，之後再滅掉北條家，這樣就可以取得關東的霸權，至於與宿敵長尾（上杉）家的對戰則留到以後再說。

劇本 1 2 3 4

劇本1 最初攻略的時候，雖然拿下海津城很容易，不過就會變成與上杉家勢力接鄰，而且這座城池的收入面又沒有魅力，因此還是戒急用忍比較好。

劇本2 加上海津城後，變成擁有三座城池，這座城池從一開始就很可能會遭受長尾（上杉）軍的侵略，如果對方又派出猛將長尾景虎（上杉謙信）出陣的話，我方就只有信玄本人能夠迎擊了。

劇本3 駿府城到手，增加為四座城池，武將也達到三十名，但是在駿府城中只有舊今川家臣中的步兵頭領，為了防範北條軍的進攻，一定要派遣身份高的武將前往進駐，另外在這個劇本開始數年後，已將近諸侯信玄的死期，信玄一旦死亡，即使家族中的勝賴會繼承他的位置，也會遭受其他諸侯的背叛，家臣中也會有人離去。

劇本4 諸侯由勝賴取代，武將數減少許多，而且一些名臣也所剩無幾，另外與劇本3也有差不多的問題存在，有農業適性的武將太少也是一個難點，儘管有這許多的困難，玩者仍可以駿府城為據點，從小田原城開始攻略。

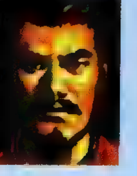
	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	信玄	信玄	信玄	勝賴
居城	躑躅崎	躑躅崎	躑躅崎	躑躅崎
城數	2	3	4	3
武將	14	21	30	21
士兵	11257	21476	32314	25473
金錢	8334	11696	21625	17790
軍糧	16115	30805	46373	36569
軍馬	5729	10807	13066	9502
步槍	83	154	229	179

◆躑躅崎住房



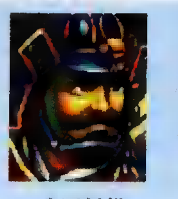
●在劇本1、2中，如果不對流經城下方的河川施以治水工事的話，每年都會引發洪水。

武田家臣



馬場信房

不但「戰鬥」有83，在每個劇本中，身份都相當高更是他的魅力所在。



武田信繁

能力值全在80以上的萬能武將，但是只有在劇本2以前登場。





真田幸隆

「智謀」99，如果能給予忍術書，使之成為忍者的話，在攻城時他就能相當活躍了。

山縣昌景

雖然「戰鬥」有91，但在劇本1時只是一個步兵頭領，儘早讓他的身份上升。

北條家



北條氏康

不管是在那一個劇本，北條家都支配著多數的城池，武將數也相當多，雖然不斷地與武田家與里見家有往來攻防的動作，但仍然持有一定的經濟力與軍事力。

在所支配的城池中，最重要的就是河越城，它擁有廣大的收入範圍，這是在持續的軍事活動中極其重要的經濟基礎。不管是在那一個劇本，初期就要將武將集中到河越城，工作則以開發為重點。河越城領地內的荒川與利根川，如果不實施治水工程的話，每年都會有洪水為患，雖然會花費許多金錢，但在開墾前務必要做好治水工作。另外在河越城西方的平原地帶是屬於商業地區，可以以建造村鎮為重點來進行工作。

最初的攻略目標應該是里見家的久留里城，下來則是佐倉城、宇都宮城這些平原地帶的城池，最後則是統一關東平原地區。在劇本1、2中，箕輪城可儘早將它拿下。

劇本 1 2 3 4

以劇本來作區分的時候，在前半段劇本中，雖然城數少，但在「戰鬥」上優秀的武將卻非常多，因此也比較容易玩，到了劇本4時，諸侯由氏政取代，許多重臣也逐漸死亡，整體的難度已經加重許多。

劇本1 在開始後的十年內，氏康的孩子會完成成人禮，此時便可將他們活用在河越城的開發工作上。

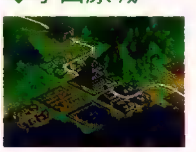
劇本2 武將增加為二十名，與宿敵武田家結盟，兩家的關係相當友好，取而代之的卻是與長尾（上杉）家的關係惡化，經常要擔心從箕輪城攻向河越城的襲擊。

劇本3 得到箕輪城，總支配數增加為三座，此時北條氏康與氏繁的壽命都將結束了，選擇繼承氏康的人選時，比氏政「戰鬥」更高的氏照應該更適任這份工作，另外此時與武田家的關係再度惡化，從駿府城往小田原城進攻的可能性因而大增。

劇本4 大名氏政的戰鬥力普通，即使以家寶來提升他的戰鬥力也很有限，最好還是不要讓他上戰場，雖然武田軍依然不改變其侵略的態勢，但與信玄健在的時候相比，威脅已經降低許多，反倒是從海津城來襲的真田家才是真正可怕的對手。而里見家方面，若與他的友好度提升時，他來襲的可能性就會降低。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	氏康	氏康	氏康	氏政
居城	小田原	小田原	小田原	小田原
城數	2	3	3	3
武將	13	20	26	23
士兵	15013	21315	38263	44552
金錢	12038	10054	14040	16777
軍糧	36342	39710	60339	64419
軍馬	1704	2330	4126	4748
步槍	121	163	285	328

◆小田原城



●與城池規模極不搭調的是收入範圍狹小，因此靠近河川的地方就開發為水田，城鎮與村落就集中建在山間。

北條家臣

北條綱成

「戰鬥」87，「智謀」82，在劇本4時，他可以活動的時間相當短。



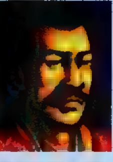
風魔小太郎

雖然他是位優秀的「忍者」，但他「戰鬥」93的能力使得他即使帶兵也能夠相當活躍。



北條幻庵

開發工作的中心人物，因他非常長壽，即使在劇本4也不太會死。



御宿勘兵衛

雖然他的「戰鬥」未達80，但在劇本4時，已經是相當貴重的軍事要員。

真田家

劇本



眞田昌幸

原本跟隨武田家的真田家，在昌幸這一代獨立出來，在劇本4時以諸侯的身份登場。

他的城池就是在劇本1中村上義清所擁有的海津城，這座城不但最大規模低，也由於位在山間的緣故，收入範圍相當窄。不過因為此時已經是遊戲末期的劇本，故一開始時城規模就已經到達5，收入範圍內的開發工作也已經有一定程度的進展。

武將數雖然有七名，但除了諸侯昌幸以外，其他人全是步兵頭領，因此在初期如果昌幸不站在前頭與敵人交鋒，幾乎就沒辦法抵擋敵人的軍勢。

真田家的困難點就在於他處在上杉家、武田家、北條家等這三家強豪包挾的狀況，但即使如此，此時他與武田家的友好度一百，有十七個月的結盟期限，而與上杉家的友好度則有七〇，再加十一個月的結盟期限，如果就這樣維持同盟下去的話，敵人就只剩下北條家了。當期限將屆滿之時，要預先準備好同盟交涉用的資金。

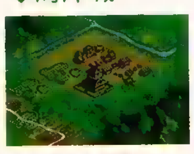
在初期，北條家從箕輪城向我方進軍的可能性相當高，因此昌幸不能讓他擔任內政的工作，要使他經常留守在城內，以準備迎擊敵軍，當我方將北條軍擊退好幾次以後，在箕輪城內的兵士數就會減少，這時候就是我方進攻的良機，當攻勢逆轉，我方佔領箕輪城以後，就可以從這裡攻向河越城，最後將勢力擴及整個關東地方，這可算是相當理想的戰略。

雖然上杉家仍然維持他獨霸一方的勢力，但武田家則因與北條家、織田家、德川家反複地交戰，實質上早就已經弱體化，因此我方可視情況從海津城出兵攻打西方的深志城，不過深志城是與海津城同樣的山間城池，不能對它的收入有太大的期待。另外在這座城池上所必須面對的對手除了武田家以外，還有織田家與德川家，如果還沒有準備好擊敗這些傢伙的戰力，佔領這座城反而會讓自己陷入危機當中。

真田家獨有的特長就是登場的「真田十勇士」，雖然三好政康（三好清海）、三好政勝（三好伊三）是從一開始就存在的家臣，但他們絕大部份都是在一五九〇年代以後才登場，雖然他們在真田家任官的可能性極高，但由於他們是浪人身份，有時也會跑到其他人的地方。每年一月都要確認一下勢力內的浪人行蹤，如果說有「十勇士」現身的話，絕對不可以失之交臂，趕快將他登用。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	--	--	--	昌幸
居城	--	--	--	海津
城數	--	--	--	1
武將	--	--	--	7
士兵	--	--	--	8073
金錢	--	--	--	3424
軍糧	--	--	--	11576
軍馬	--	--	--	4115
步槍	--	--	--	57

◆海津城



●雖然收入範圍狹小，但至少還能蓋3個城鎮與2個村落。

真田家臣



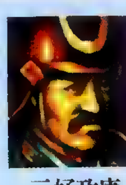
眞田幸村

除了「政治」以外，其他的能力都極為優秀，連騎馬適性一開始就是S級。



眞田信幸

初期真田家內政，外交的核心人物，他也可以擔任同盟交涉的使者。





三好政康

原先是三好家的重臣，身為十勇士之一，在真田家中是步兵頭領的身份。

三好政勝

十勇士三好伊三的原型，不過在戰力上稍嫌不足。

里見家

劇本 1 2 3 4

里見義堯

一直到劇本3，里見家與北條家的友好度都相當低，所以經常會有從小田原城越海攻擊的事情發生，雖然在劇本4時，兩家達成和解，友好度也上升到五〇，不過對方來襲的可能性仍然相當高。

雖然耐不住北條家的猛攻而滅亡已是里見家必然的結局，但實際上玩者在扮演里見家時，想要擊退北條軍並不如想像的困難。

當北條軍從小田原城出發通過海上時，我方也同時出兵，在北條軍登陸的港口旁擺開陣形，此時就會形成水上對陸上的作戰，十分有利於我方，如果是在劇本1到3中派出義堯迎擊的話，將可以確實得到勝利。

如果打算出兵攻擊他人，與其渡海攻擊小田原城，還不如攻擊一旁的佐倉城比較好，這座城不但收入範圍廣，也可以做為我方進軍關東平原地區的根據地。

由於佐倉城的城門少，因而比較容易佔領，雖然結城家在野地迎戰時會比較麻煩，但如果推近到攻城戰時，就會變得容易多了。



	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義堯	義堯	義堯	義賴
居城	久留里	久留里	久留里	久留里
城數	1	1	1	1
武將	4	5	6	2
士兵	6913	10771	10831	11333
金錢	4218	5972	5560	4011
軍糧	15632	15566	15654	16358
軍馬	783	1167	1173	1221
步槍	55	81	81	84

◆久留里城



●雖然有最大的城規模8，但因沒有河川的緣故，無法做成水田，要注意兵糧不足的情形。

上杉家



劇本 1 2 3 4



上杉憲政

大名憲政的「戰鬥」只有三七，其他的能力也不值一提，徒然背負關東管領的虛名。但是家臣中卻有「戰鬥」九三的宿老長野業正與九四的部將上泉信綱這兩位猛將，有他們在的話，軍事這方面就不必愁了。

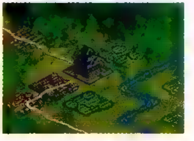
雖是這樣說，此時長野業正已經是六十三歲，依史實記載，他是在一五一六年死亡，從這一點來推測，他也只能在開始後的十年間活躍了，如果能早一點購入「醫術書」，就儘快給他比較好。

擬定最初的攻略目標時，比起海津城，河越城應該更為理想，如果獲得這座城池的話，就可以將它做為攻略佐倉城、宇都宮城、水戶城及小田原城等在關東平原地帶各城的攻略據點。

攻略河越城的好時機就在武田軍發兵攻打河越城的時候，此時河越城內的守軍會因外出迎擊而導致城內的守備薄弱，我們便可趁機發動急襲。因為河越城在各據點上都可以配置千人的部隊，如果在它城內兵士數多的時候進攻將會十分地辛苦，有時甚至要攻打好幾次才能使它陷落。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	憲政	－－	－－	－－
居城	箕輪	－－	－－	－－
城數	1	－－	－－	－－
武將	5	－－	－－	－－
士兵	8027	－－	－－	－－
金錢	3264	－－	－－	－－
軍糧	18333	－－	－－	－－
軍馬	911	－－	－－	－－
步槍	64	－－	－－	－－

◆箕輪城



●在城池右方與長尾家的與阪城相通，要注易長尾軍從這裏來襲。

佐竹家


佐竹義昭

水戶城內的平原相當多，如果開發有進展的話，就會有相當可觀的收入，在每個劇本的關東地方，北條家的威猛都是令人膽顫心驚的，可是水戶城卻因不與北條家的勢力接鄰，而可以專心地進行開發工作。

但是在劇本1、2中，家臣數不但少，而且幾乎都是戰鬥力低的人，因此如果打算開始進攻他人的城池時，就只能等到下一代的大名佐竹義重上場，而且一些「戰鬥」高的武將們也都登場的那時候了。所以比較起來，義重擔任諸侯的劇本3、4是比較容易上手的。

最初的攻略目標，不管在那一個劇本都應該是定在結城家的佐倉城，佐倉城的收入範圍比水戶城更廣，也更具開發的價值，如果能以這兩座城做為經濟基礎的話，統一關東就相當輕鬆了。

劇本 1 2 3 4

在劇本1到3中，沿著通往佐倉城的街道上有小田氏治這支獨立的勢力，如果我方就這樣進攻佐倉城則必定會受到他的擾亂，因此最好之前先派使者加以攏絡。

在佐倉城附近的是久留里城，而且也都有通往河越城、宇都宮城的官道，為了避免陷入混戰的局面，還是從防守最薄弱的城下手，確實地加以佔領。

劇本1 武將只有三名，而且除了諸侯義昭以外，其他人都不適宜戰鬥，在十年後義重完成成人禮以前，就專心於開發工作吧！

劇本2 雖然扣除在劇本1的家臣後，還有佐竹義久、和田昭為這兩人會加入，不過他們也都是開發型的武將。另外在開始後的隔年，義重就會登場。

劇本3 義重成為諸侯，又有真壁氏幹、太田資正這兩位「戰鬥」高的步兵頭領加入家臣團，因此此時將可比劇本1、2更早發動攻勢。

劇本4 得到蘆名家所領有的棚倉城，勢力增加為二城，雖然手下的數目仍然與劇本3相同，但在開始數年後，蘆名盛重與佐竹義宣就會完成成人禮，而且浪人身份的佐竹義憲也會登場。與其他劇本相同的是，一開始就要把工作重點擺在水戶城的開發上，在佔領佐倉城與宇都宮城以後，就可以將據點轉移到棚倉城，以東北為攻略的目標。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義昭	義昭	義重	義重
居城	水戶	水戶	水戶	水戶
城數	1	1	1	2
武將	3	5	7	7
士兵	6138	9541	12186	24107
金錢	5494	3200	4300	9665
軍糧	19671	19557	19469	34763
軍馬	733	1071	1333	6562
步槍	53	75	93	175

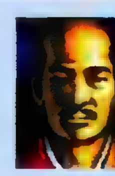
◆水戶城

●圍繞在城池周邊的河川經常會發生洪水，因此要儘早進行治水的工作。

佐竹家臣


眞壁氏幹
「戰鬥」84的勇將，他的重要性如同義重的手腕。


佐竹義宣
能力全在70以上的優等生，在劇本4開始時還未登場。



太田資正
「戰鬥」77，原是上杉憲政的家臣，從劇本3開始在佐竹家任官。

岡本禪哲
原本是一名外交僧，在遊戲中是作為農業開發主力的武將。


・劇本1

劇本1

在初期的活動並不多，最早有動作的則是伊達家向相馬家的小高城發動攻勢，雖然在剛開始幾次都會被擊退，但在數次的攻擊以後，相馬家應該就會滅亡。

另一方面，大崎家的高水寺城，頻頻遭受南部家與伊達家的攻擊，因此在早期就會滅亡，之後這座城便成為南部家與伊達家爭奪的目標。

劇本2

勢力分佈與劇本1並沒有太大的變化，仍然是伊達家進攻小高城與伊達家進攻南部家的高水寺城兩場戰役是最初的合戰。

在經過數年後，日本海側也有所動作，時常會見到最上家進攻安東家的久保田城，與蘆名家進攻最上家山形城的場面，另外長尾家也應該會以與阪城為據點，朝山形城與黑川城發動攻勢。


・劇本2

東北地方的概要

從關東、甲信越地方往東北地方延伸的官道有日本海沿岸、太平洋沿岸、中央部三條。

在這之中，中央部的官道會與太平洋沿岸的官道合線，在岩出山城前到達終點，另外日本海側的官道則會有一點點北進，一直延伸到久保田城，如果要從這裡再往深處前進時，就一定得通過丘陵、平地交錯的地形，移動上將會耗費許多時間，如果有類似諸侯所帶領的多兵士數的軍隊要從此處進攻時，一定要有負責補給用的部隊單位同行。

談到這地方的特徵，扣除蝦夷的松前城，每個城池的領地內都有產馬地，如果能利用這一點來儲備軍馬的話，在部隊編成時，就可以組成騎兵隊。這在與關東地方一些沒產馬的軍隊對陣時將十分有利。另外將剩下沒用到的馬賣掉的話，也能得到一筆頗為可觀的收入，這時就可以買進一些高價的家寶了。但是在這之中，也有一些若未將城規模開發至最大，產馬地就不會納入收入範圍的城池。

雖然幾乎所有的城池都有廣闊的收入範圍，但在這其中，岩出山城尤其值得一提，這座城中擁有極多的平地，如果將領地內全部開發的話，不管是金錢或兵糧，都能有極其豐富的收入。如果能以此地做為生產據點的話，要向北進攻就不再困難了。



劇本3


・劇本3

雖然伊達家的動作一如以往，但其他的諸侯在初期也都活動起來了。

南部家會從弘前城越海攻擊蝦夷的松前城，如果佔領高水寺城的話，安東家的久保田城也會成為他的目標。

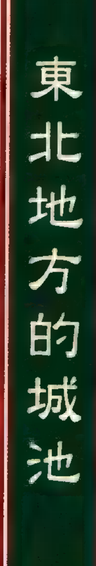
另一方面，大名由義光取代的最上家，他的山形城會不斷遭受蘆名家與伊達家的攻擊，由於這個緣故，最上家很有可能在早期就滅亡。

劇本4

開始當初的勢力關係，在此時已經有了明顯的變化，在劇本3中，原是南部家臣的津輕為信，會攜同沼田祐光，前往弘前城尋求獨立，而南部家則會以津輕家作為最初攻略的目標。

另外，原是蘆名家掌控的棚倉城會轉移到受佐竹家的支配，而蘆名家則僅剩下黑川城，不過這一點並沒有讓蘆名家產生多大的不利情勢，他還會頻繁地對山形城發動攻勢。

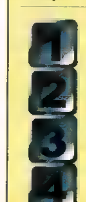

・劇本4



松前城 Lv7
弘前城 Lv7
久保田城 Lv8
山形城 Lv7
新發田城 Lv8
三戶城 Lv8
黑川城 Lv8
高水寺城 Lv8
宇都宮城 Lv7
棚倉城 Lv7
小高城 Lv8
岩出山城 Lv8

註）城Lv是指最大值

蠣崎家





蠣崎季廣

居城是位在最北端的松前城，在劇本1、2中，只有大名季廣一個人在守城，雖然暫時並沒有滅亡的危機，可是想要擴大勢力卻也是非常困難。

特別是武將不足的問題極為棘手，雖然在劇本2開始數年後，松前慶廣會完成成人禮，可是在以後卻會有一段很長的時間不會再有武將出現。如果不能等的話，也只能期待發生與女性的結親事件，然後生出一個女武將出來。

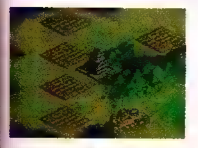
在劇本1到3中，如果南部家向高水寺城出兵的話，弘前城的守備應該會變得比較薄弱，真的一切順利的話，我方可先與友好度高的安東家結盟，然後在請求援軍以後出兵。

如果相反地，從弘前城這邊有南部軍與津輕軍向我方進攻時，可以將部隊安置在港口前待命，然後逼迫敵人在水上與我方交手，如此便可順利將他們擊退。

雖然說要等到能佔領一座城池之前，不知道要到何年何月，但是既然選擇玩這位諸侯了，就要有一點耐性，因為大名季廣是一個相當長壽的人，就算是從劇本4開始玩，他也還有好長的一段人生。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴宗	晴宗	輝宗	輝宗
居城	岩出山	岩出山	岩出山	岩出山
城數	1	1	1	1
武將	4	5	9	12
士兵	6907	9795	11335	13067
金錢	3925	4544	5305	7553
軍糧	12310	14135	16361	18868
軍馬	3575	5038	5793	6637
步槍	0	0	82	94

◆松前城

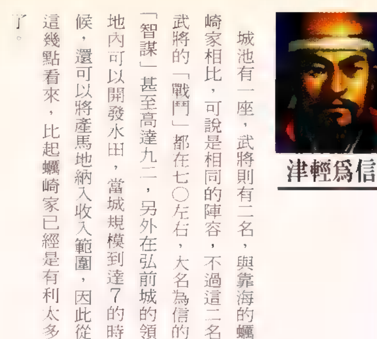


●離城不遠處就有一個港口，佔領它的話，就能補足金錢的收入。

註）此處的數據會依照劇本開始時的狀況多少有點變動。

津輕家

劇本 1 2 3 4



津輕爲信

城池有一座，武將則有二名，與靠海的蠣崎家相比，可說是相同的陣容，不過這二名武將的「戰鬥」都在七〇左右，大名為信的「智謀」甚至高達九二，另外在弘前城的領地內可以開發水田，當城規模到達7的時候，還可以將產馬地納入收入範圍，因此從這幾點看來，比起蠣崎家已經是有利太多了。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	盛氏	盛氏	盛興	盛隆
居城	黑川	黑川	黑川	黑川
城數	2	2	2	1
武將	4	4	5	4
士兵	12214	16865	19733	13052
金錢	9905	9380	9626	5680
軍糧	19889	24274	28414	18846
軍馬	6246	8670	10053	6634
步槍	0	0	141	94

在初期，一邊持續進行開發工作，一邊將來襲的南部軍擊退，因為在領地內尚有支城，所以能在這裡擺陣等待敵人的話，應該是比較有利於戰鬥的。

如果說南部家不攻擊津輕家而開始向高水寺城發動攻勢的話，趁這個機會就可以攻擊三戶城了，雖然也可以考慮先拿下松前城或是久保田城，不過如果能在一開始就將友好度低的南部家消滅，應該會比較好。

但是畢竟武將數少，確實是一個弱點，如果連家臣沼田祐光都出陣的話，城池就放空了，此時說不定蠣崎家就會率兵攻打過來，而且就算是讓你得到三戶城，在武將數沒有增加的狀況下，也沒辦法保有二座城池，因此在發動攻勢前，對這層危機必須要有所覺悟。

◆弘前城

●由於沒有通往城池的官道，移動起來非常困難，最好儘早將地圖拿到手。

大崎家

劇本 1 2 3 4



大崎義直

在史實上記載，大崎家的結局是被伊達家所收編，在遊戲裡也是差不多的狀況，因此這一家想要統一天下可說是非常困難。

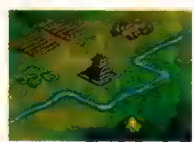
在為數不多的武將當中，除了黑川晴氏外，其他人的「戰鬥」都很低，就算是讓他們與別家武將正面對決，也是絲毫沒有勝算，另外「政治」、「智謀」也都是不滿六〇的人。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	盛胤	盛胤	盛胤	盛胤
居城	小高	小高	小高	小高
城數	1	1	1	1
武將	3	3	3	4
士兵	5689	7667	9197	9265
金錢	3331	3476	3587	3088
軍糧	8146	11014	13225	13325
軍馬	2820	3910	4697	4707
步槍	0	0	64	64

在初期要特別專心於開發工作，設法將南部家與伊達家的來襲擊退，如果能登用到戰鬥中所捕獲的武將，就可以增加我方的武將數，一旦收集到數位「戰鬥」高的武將以後，就可以對同是弱小諸侯安東家的久保田城進行攻略，之後再取下南部家的弘前城與三戶城，除掉可能來自背後襲擊的危險，然後就可以南下了。

附帶一提，如果想要收編在高水寺城附近的獨立勢力小野寺景道，派黑川晴氏當使者會比較容易成功，雖然從劇本3開始，會有具「外交」能力的大崎義隆加入，但由於他的智謀低，讓他當使者多會有失敗的隱憂。

◆高水寺城



●雖然在此會有提升移動力的修行事件，但在武將數少的情況下，也是心有餘而力不足。



南部家

南部晴政

劇本 1 2 3 4

擁有本州北端的二個城（除了劇本4），與中央的戰爭無緣，就因鄰接的諸侯也不太會來進攻，所以就可以在領地內慢慢進行開發，因此他是一位值得推薦的諸侯，但是由於武將數少，難處也多，雖然不會輕易滅亡，但想達到天下統一卻要花上一段時間。武將所持有的各項能力值，在開發、軍事上均可使用，而由於本身武將數量的缺乏，致使在許多場合都得不到必要的支援。

在另一方面，由於官道未達此地，移動和運輸上是很花時間的，特別在冬天時，大雪紛飛更使得移動範圍縮小，在攻城的時候，也只能等到雪溶的季節時出擊，而且一定要有提供兵糧和士兵補給的輸送部隊同行。

在劇本1到3中，最初的攻擊目標是大崎家的高水寺城。雖然伊達家也會先以高水寺城為目標，但不管伊達有沒有占領城池，城防禦度都會因而降低，此時便是進攻的好機會了，如此一來，再繼續往久保田城、岩出山城進攻，慢慢地南下。對於蝦夷的松前城，攻擊可以不用心急，因為就算得到此城也沒什麼價值，等到勢力擴大到某種程度以後，再派軍隊未遲。

劇本1 開始時只有四名武將，想充實領地內的資源是要花費相當的時間，可先在三戶城內聚集武將，耐心的進行開發。

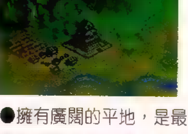
劇本2 雖然武將增加到六名，但狀況和劇本1卻沒有兩樣，開始數年後，津輕為信將有任官的可能。

劇本3 武將數增加至八名，比劇本1在開發上費時也較少，在南部家中算是最容易玩的劇本。

劇本4 津輕為信奪取弘前城而獨立，僅僅剩下一座三戶城，另外武將也減少為五名，更成為問題的是諸侯晴政的壽命隨時會消逝。在戰略上，最初要先奪回弘前城，後來再與其他劇本一樣，從高水寺城開始進攻。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴政	晴政	晴政	晴政
居城	三戶	三戶	三戶	三戶
城數	2	2	2	1
武將	4	6	8	5
士兵	12085	14717	16289	9268
金錢	8123	8914	8759	3604
軍糧	17296	21123	23396	13330
軍馬	6082	7418	8187	4692
步槍	0	0	114	64

◆三戶城



●擁有廣闊的平地，是最具開發價值的地域，當然最大城規模也有8。

南部家臣





九戶政實

「戰鬥」81，因他具有商業適性，故可以讓他擔任開發的工作。



石川高信

在劇本1登場的宿老，雖然「戰鬥」不高，但可以持有很多兵士。



南部信直

從劇本2開始登場，是晴政的後繼者，但「戰鬥」能力也是普通。



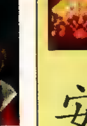
津輕為信

在劇本3中登場，雖然他「政治」88、「智謀」92，但到劇本4時就會獨立。



安東家

劇本 1 2 3 4



安東愛季

在東北地方的弱小諸侯之一，但儘管如此，從遊戲劇本2開始，成為大名的愛季是相當有能力的，在他的活躍下，勢力擴大是非常有可能的。

雖然在劇本1時，是由舜季擔任大名，但在愛季完成成人禮的同時，他也會死亡，在那之後，就變成大名愛季和家臣兩個人支撐安東家。在劇本3時，武將也還是只有二人，但在劇本4開始時，雖也是只有二名，但因為在這年代之後登場的武將將會有數人，十年後，應該就可以增加武將數。反到是在這劇本中，愛季的命不長久才是它的難處。

雖然在各劇本中與南部家的關係都極為險惡，但他也並不會輕易來攻，反到是在南方的最上家是最有可能積極來攻的。

話雖如此，只要最上家不以多數的軍隊來襲的話，我方都可將之擊退，如果能順手登用一些捕捉到的武將，當聚集到某種程度的人數後，就可以開始攻擊高水寺城。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	舜季	愛季	愛季	愛季
居城	久保田	久保田	久保田	久保田
城數	1	1	1	1
武將	3	3	2	2
士兵	5617	7607	9149	10869
金錢	5862	3233	5176	5420
軍糧	8040	10926	13155	15644
軍馬	2782	3876	4629	5490
步槍	0	0	63	75

◆久保田城

●雖然城規模最大可以到8，卻有因武將數少而沒辦法順利開發的難點。

最上家

劇本 1 2 3 4



最上義光

雖然最初是一個弱小勢力，但在後幾個年代武將數會漸漸增加，特別在名將義光成為當主的劇本3之後，遊戲將會變得容易些。

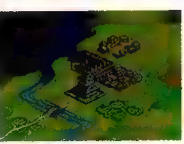
和伊達家、蘆名家這些近鄰諸侯的友好度低，在這之中以蘆名家最常從黑川城不時出兵。在劇本1、2中，與其他弱小諸候的作法相同，先忍耐敵軍的來襲，看好時機就出兵反擊。不過在武將數多的劇本3、4中，從初期開始就可以發動攻擊了。

但是由於山形城被包挾在山脈中，收入範圍也因而短缺是它的難點，因平地少，開發時請考慮兵糧與金錢的收入。

從此點看來，有豐富收入的伊達家的岩出山城應早奪取，趁伊達軍攻打他城的時候，看好時機攻下它。但是移動到岩出山城又十分花時間。特別在豪雪紛飛時，根本無法動彈，故出兵時應避免在十二月至二月的時間。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	義守	義守	義光	義光
居城	山形	山形	山形	山形
城數	1	1	1	1
武將	3	4	5	8
士兵	5215	6936	8299	9830
金錢	4670	4714	4334	4584
軍糧	7451	9942	11908	14121
軍馬	2684	3530	4230	4967
步槍	0	0	58	68

◆山形城



●靠近山脈這邊的收入範圍可以在佔領岩出山城後，再進行開發。

伊達家

伊達政宗

居城岩出山城的收入範圍廣闊，如能慢慢開發的話，必有十分豐富的收入，在前半段劇本中，雖有武將數少的難點，但在東北地方也還是最有力的諸侯。

如果是剛開始玩的話，當然是屬已經有政宗、名將伊達成實、片倉景綱聚集的劇本4最為容易，但他們的身份都是步兵頭領，因此要注意在派出前線時，不要被敵方捕捉。

和伊達家友好度低的諸侯有支配南方小高城的相馬家和位在岩出山城後方，最上家的山形城，雖和小高城看起來有些距離，但因官道相通，軍隊可以很快移動，要注意在不知不覺中，相馬軍就進攻過來。而後面的山形城因移動不易，就算對方打算進攻，這時來準備迎擊態勢也綽綽有餘。大致的攻略方針應先北上，統一東北後南下而得天下，但是先前所述相馬家和最上家會趁機來襲，所以早消滅早好。

附帶一提，雖然在岩出山城中有「槍騎」的修行事件，但在伊達家的武將，大都已具備這項技能，因此即使有修行的事件發生，也不必特別去參加。

劇本 1 2 3 4

劇本1 武將四名的陣容，就算占領其他的城池，也不知守得住守不住，在家臣數增加以前，應以開發為主。

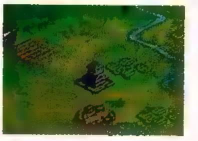
劇本2 雖然家臣中有輝宗的加入，但在開始後十年內將會有留守政景和鬼庭綱元這二位武將的登用機會，因此可以比劇本1更早些出擊。

劇本3 當主由輝宗替代，加上已隱居的晴宗和劇本1的四名武將都已成為宿老。雖然除了鬼庭良直外，其他人都不宜戰鬥，但仍可以用士兵數的多寡來分勝負。

劇本4 擁有政宗等人在內的強力武將，可說是在東北地方的諸侯中，具有壓倒性優勢的有利陣容，雖然政宗此時只是一名步兵頭領，但在將東北統一後，他的身分也必定變高了。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	晴宗	晴宗	輝宗	輝宗
居城	岩出山	岩出山	岩出山	岩出山
城數	1	1	1	1
武將	4	5	9	12
士兵	6907	9795	11335	13067
金錢	3925	4544	5305	7553
軍糧	12310	14135	16361	18868
軍馬	3575	5038	5793	6637
步槍	0	0	82	94

◆岩出山城



●雖然在到城門前，官道中途就切斷了，但若在城與官道中間並排加蓋城鎮時，移動起來就可以輕鬆許多。

伊達家臣



鬼庭良直

前半段劇情中的軍事重心，在政宗登場前都還可以相當活躍。



鬼庭綱元

在劇本2開始後可以登用，能力全在70以上，具有「槍騎」的能力。



片倉景綱

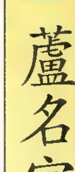
雖然是屬於智將型，但他「戰鬥」也很高，在劇本3開始後會以浪人身份登場。



伊達成實

在劇本4中登場，「戰鬥」91，兵科適性除了水軍外，全都是B。





蘆名家

劇本 1 2 3 4



蘆名盛氏

在劇本1、2中擔任大名，在劇本3則以宿老登場的盛氏，能力全在八〇左右，即使把他放在蘆名家的武將中，也是極為拔群的。在前半段的劇情中，因伊達政宗、最上義光等名將還未登場，即使有，身份也都還很低，因此在東北能和盛氏對抗的，大概只有南部晴政、相馬盛胤這些人了。

所以如果玩蘆名家的話，選擇劇本1或2，將戰力還不完整的東北諸城一一占領，應是最佳的戰略。在劇本3、4中的大名盛興、盛隆的能力低，特別在劇本4中，棚倉城被奪而僅剩一座城，狀況將會變得十分嚴苛。

劇本1到3中雖擁有二座城，但要由現有的武將同時進行開發是不太可能的，因此就把在棚倉城中的二階堂盛義移動到黑川城去吧！在劇本3中雖會有佐竹軍進攻棚倉城的可能性，但在劇本1、2中，就算把城池放空，也不會有危險，因此只要偶爾派武將去棚倉城，多餘物資再輸送到黑川城去便可。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	盛氏	盛氏	盛興	[illegible]
居城	黑川	黑川	黑川	黑川
城數	2	2	2	1
武將	4	4	5	4
士兵	12214	16865	19733	13052
金錢	9905	9380	9626	5680
軍糧	19889	24274	28414	18846
軍馬	6246	8670	10053	6634
步槍	0	0	141	94

◆黑川城

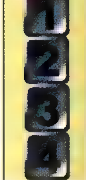
●城池的收入範圍雖然相當廣闊，但由於山岳及丘陵的地形多，常會因意外而導致收入減少。

相馬家

相馬盛胤

當主相馬盛胤有戰鬥力七九，在東北武將中屬高水平，但即使如此，這位諸侯的勢力無法伸展之理由，仍然是所擁有的武將太少。

因和伊達家的友好度低，因此不管在那一個劇本中，一開始便會被伊達家侵略。因此比起進行城內的開發工作，如不趁早渡過這難關，遊戲將無法繼續進行。

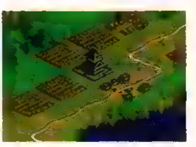


因為伊達家大名晴宗和輝宗的戰鬥力不太高，所以主君盛胤便已可擊退他們，但在後半的劇本中，伊達家的武將數增加，相對來襲的軍隊亦多，此時唯一的辦法就是將所有的武將動員起來，然後以野戰方式決勝負，如果變成圍城戰的話，因城防禦度在經過幾次攻擊後便會下降，所以只要敵人多攻幾次，就可能會陷落。

如想決定攻略目標，當然是伊達家的岩出山城為最。在攻打其他城時，伊達軍可能會趁隙對小高城發動攻擊，因此在岩出山城武將數少的前半劇情，應是最好的機會。

	劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
大名	盛胤	盛胤	盛胤	盛胤
居城	小高	小高	小高	小高
城數	1	1	1	1
武將	3	3	3	4
士兵	5689	7667	9197	9265
金錢	3331	3476	3587	3088
軍糧	8146	11014	13225	13325
軍馬	2820	3910	4697	4707
步槍	0	0	64	64

◆小高城



●收入範圍在靠山一帶也有，但是在初期階段，比起開發工作，如何擊退敵人應是更為重要的。

軍隊的糧食問題

大隊士兵努力地在戰場上效命，大量的糧食是必要的，但要如何調配呢？

人只要活著就會肚子餓，何況是在運動後？這是當然的道理，但對在戰國諸侯來說，吃飯這件事可是比現代人所想像的還是要更為切實的問題，這一點大家不妨仔細想想看。

戰國的武士在對戰時，背載著武器行動數十里，如果要我們背負著沈重的行李，一天行軍下來就會腳軟了，但當時的戰士們卻在全副武裝的狀態下奔走，想想就覺得有些可怕。

在莫大的能量消耗下，若不做充足的取食，身體是吃不消的，所以戰國武士們都是大食客，戰士們一天約需五合（約七五〇克）至一升（約一五〇〇克）的主食平均用量，這可是現代人一天吃的米的四倍至八倍。當然其它配食的充實度不同，在攝取熱量方面是不能比較的，戰國諸侯的軍團當遇到軍事行動時，要準備多少程度的兵糧是可以想像，因此要如何做好安定的兵糧調配是滿傷腦筋的問題。

軍糧的調配方法

據說戰國時代的對戰，武士們自己有義務準備自己的兵糧，但這是指擁有領地的武士階級，而軍隊中大多是一般步兵居多，通常是沒有這種能耐。在諸侯方面，糧食的準備是必要的，而且是一次就必須大量的提供，不然行動就無法展開，但對重裝備徒步行走的人們而言，想要攜帶數日分以上的糧食行走，幾乎是不可能的。

就算是有自備糧食的武士們，但當戰事一長，攜帶的糧食也吃完的時候，仍須依賴諸侯的幫助。

為了解決這個問題，戰國諸侯的軍團通常都有糧食補給隊隨行在側，這相當於現在的運輸兵，這主要徵召農民為主，戰鬥能力接近無，但也是軍隊不可欠缺的。輸送隊通常以老經驗的將士來率領衛護，輸送隊的安全是軍隊生命的泉源。

雖然詳細部份在後面將會提及，但在當時的戰爭中，由後方輸送糧食到前方是很困難的，所以有押送糧食的部隊和戰鬥部隊同行，這是交戰的常識，在戰國時代中期以前，這對小規模的領土爭奪還可以說是足夠。但在大規模的戰役時，時間一長，只靠這些運送糧食部隊是不夠的，充足的軍糧也會有乾枯的一天，所以在前線的將士，不論要用什麼樣的手段也非補足糧食不可。

現地調配的第一手段就是購入跟現地的農村或商人來買足米糧，為了慰撫民心，這何嘗不是令人都滿意的選擇。但戰時下，這種遊戲規則是有許多的不可能，因為人民一

般都是討厭捲入戰事，因此避難是常有的事。

所以對武將採取糧食配給來限制是不太可能做到的事，肚子餓的那些下級武士必然會掠奪米糧，燒殺搶奪是戰爭必要的光景，普通的下級武士是獨斷獨行的，當然為了安撫民心這些都是被禁止的行為，可是會遵守命令的人是少之又少。武將自己本身在敵地自取稻糧，又強要商人供出兵糧，這是沒有辦法的事。

但依時間和場合的不同，不奪取也是不行，尤其在周圍的民家或農地少的場所打野戰，這也是很自然的事，在被長期困城時也會有相同的事發生。

這時士兵們為了填飽肚子，草根木皮會食用，這也是進入末期的症狀，這時的軍團的戰鬥力是不能期待的。士兵的逃亡及軍團瓦解的現象也是隨時可能會發生。

為了不陷入這種狀態，武將們都會盡全力確保糧食，但這也不能完全去防止，這就是沒有從後方安定輸送糧食的錯誤所造成的。

糧食輸送

糧食輸送，這當然也是有他的道理。

首先第一就是小輸送隊太脆弱，就像前述的輸送隊大多由農民所組成的，如被襲擊的話，就如同一堆散砂，就算有護衛來保護也是十分有限。糧食輸送最重要的是要進入敵地中行動，對於部隊來說，這種定期的行動是非常具危險性。

當時並不是直接由前線來運送物資，一般是由附近的據點（攻奪到的城等）來集聚物質，再等待時機再運送。

官道的不完備也成為問題，除了路面狹小路況又惡劣，對於大規模的輸送是不適宜的，而且日本國土又是山、又是谷，並不是很平坦，在糧食的運輸上會有所窒礙是在所難免。

最後的問題在經濟力上，雖說戰國時代的農村生產力高，但其實並不多，諸侯其實也不能從中獲利（尤其是不能和平時相比，因為還要養軍隊）。

軍事行動一旦發生，就要花費莫大的軍費，如果戰事長期化更是龐大，能負擔如此大的花費也只限於非常大的諸侯而言。如果想從後方安全地運送糧食的話，這些問題不突破是不行的。

戰國時代的後期，有位叫豐臣秀吉的天才，將此變革了，秀吉對於物質的補給及輸送的重要性有十分的了解，因此他有做了一些對策。

起初，他只是織田家的武將，從遠征中國開始就看得出來，秀吉保持通往前線道路的順暢，並確保強大的運輸線，能做到如此已是不易，並實現了安定的糧食運送。多虧如此，使他能安心地包圍攻打三木、鳥取兩城。

況且不說關東、九州戰役這空前大兵力的動員，遠征軍也不為糧食所苦，是由於秀吉的中國征役中的經驗再大規模地利用的結果。

但天下人並不能像秀吉一樣實現這個方法，大多數的諸侯，都是用短期決戰來解決。糧食的問題，其實是左右戰爭成功的重大因素。



疑難解答室 其壹

問 遊戲開始，雖然想努力地建設城下村鎮，但是在金錢方面卻不夠。不論內政也好，在什麼都不能做的狀態下，該怎麼辦？



確實，除了一部份的有力諸侯之外，在遊戲開始後，大部份人光只是想要整頓內政的金錢也沒有。如果想要在內政、外交、策略和效果上有所提高的話，恰如其分的金錢使用是必要的。如果要說一些不用錢就可以進行的指令的話，大概就只有「暗殺」、「脅迫」或「登用」這幾個了，如果變成那樣的話，就太可悲了。

可是，一說到做法時，就是不論如何都要籌出金錢。以許多方法而言，最受歡迎的方法是賣些物品給商人。此時，步槍和軍馬最好不要賣掉。之後，再增加必要的物品，如果要買的話，增加金錢的收入就必要了。另一方面，如果沒有突發戰爭的話，士兵人數以初期而言，擁有七、八千的軍糧也是足夠的。

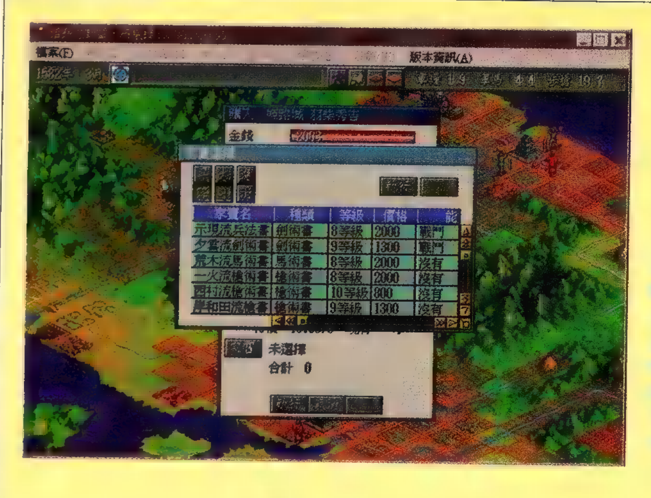
在其他方面，襲擊附近諸侯的輸送隊或占領港口和金山等方法也是可以考慮的方向。

上面所提的方式也是武將贏得功勳的機會，如不乘此機會，那麼將會被其他諸侯所派的軍隊搶去增加對自己的利益。對於在進行金錢收集活動的武將而言，「名馬」或「馬術書」是他們最想擁有的物品。

率領兵士時，用1人也是可以的。當然，這在軍糧方面就不會有什麼花費。也就是說，我們可以在不被擊破的前提下來編制軍隊，只要能搶到東西，在奪到之後就趕快逃。不要忘了其真正的目的是要收集金錢而已。



就算用秋月、姊小路這些弱小勢力來玩此遊戲也太過簡單了，如果不更難一點，又會覺得遊戲不好玩，所以想要在「難」級的



在遊戲初期購買便宜的家寶是基本要做的工作，它不但可以使家臣們的兵科適性提昇，如果因此又學得許多內政特技的話，相信應該能更加活躍才是。至於比較貴的部份可留待遊戲中期以後再購買。

部份挑戰看看，但是不知「難」級與「易」級到底有什麼不同？

答

首先，在「易」級中，電腦所扮演的諸侯是不會用「暗殺」和「工作」等策略的；而在「難」級的部份，發生災害的機率很高，被逮捕的武將其被斬首的機率也很高，但是其有趣的部份就是在快要接近統一的到來時，如果用前述的弱小諸侯來挑戰「難」級的話，對於統一的難度更增加了對玩者的挑戰性。

問

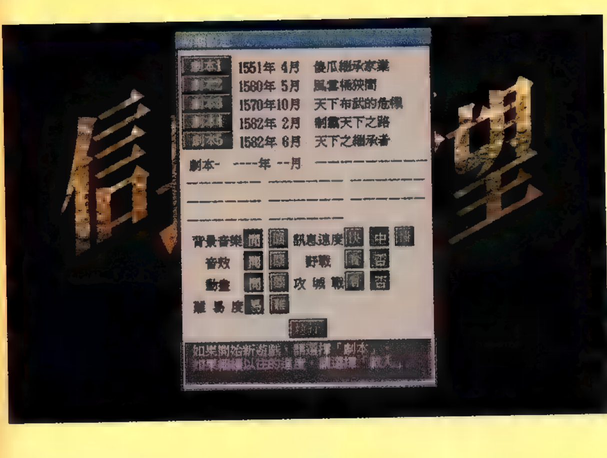
在我的城中有商人到來，如果想要結合他們做一些內政活動，勢必要賞賜一定程度的錢給商人，而且雖然很想要買家寶，可是總是覺得錢不夠……。另外因為商人只是偶爾來拜訪這個城市，又不想錯失這個機會，想問的是：如果買家寶的話，該買怎樣的家寶呢？

答

家寶是給予忠誠度高的家臣讓他更發揮能力來工作，家寶各有其特色效果，從一六二頁開始有詳細的介紹。

在遊戲剛開始時，所持有的金錢很少，所以無法買高級的家寶，即使因為家寶而使「政治」和「戰鬥」的能力值上升，那些數值也只是些微的補助，可是即使是等級低的家寶，也能使兵科適性上昇，能取得內政的特技或其它，因此，它所持有的特殊能力與效果是和高等級的家寶並沒什麼兩樣，也就是說，在前段時期因等級低的家寶有提高適性的效果，也是可以購買的。

在這些寶物當中，最先想到的就是地圖，因為移動範圍的廣大，即使不談戰爭，在進行內政和外交時也非常能發揮其效用，之後是「醫學書」上的延長壽命。



第一次見到結束畫面的時候，在劇本選擇視窗中會有新的劇本加入，不管玩者是在怎樣的狀況下，或用哪一位諸侯結束遊戲的，這樣的設計都能讓玩者在統一以後，還能享受到不一樣的樂趣。

其他如「忍術書」給予忍者特性高的武將，及「砲術書」給予善用步槍的武將等，如果能善加利用的話，不管野戰或是圍城戰等，都能非常有利於進展。

問

在點選選單橫槓時，不小心按下「全部都委任電腦決定」，苦戰三十年眼看就要全國統一，但只因為還沒做存檔動作，一下子就會回到好幾年前，想想就難過，在點選右上角的「×」處，使遊戲結束之前，是不是只有重新載入遊戲一途呢？

答

最近的光榮歷史模擬系列都相同地擁有「左右同時點選技」，您清楚了嗎？

這個能讓玩者在電腦控制全程的狀況下，想要插入遊戲世界中的方法。方法很簡單，只要同時按下滑鼠的左右兩鍵即可（如果一次按不出來，就多按幾次），這之後諸侯選擇畫面就會出現，從途中開始也可以，就如問題中的事也可以用此方法來使用，這便和錯誤按下時之前大約沒有什麼變化，就可以繼續玩。

除了這個以外，也可以把到目前為止，自己所玩諸侯和別的諸侯交換，例如說玩織田玩到一半已擁有壓倒性的勢力，這次便可改玩武田對織田做猛烈的反攻，像這樣透過交換諸侯的方式玩，就可以讓玩者在一次的遊戲中，體驗到多種結局。

問

聽說繼《天翔記》之後，在《將星錄》中也有隱藏的遊戲關卡？

答

在《天翔記》中，為了發現隱藏的劇本，玩者一定要執行某些秘技，但是在《將星錄》中，只要玩者能將遊戲結束一次，就會有新的劇本5加入。請在新的劇本中，慢慢享受《將星錄》的樂趣吧！

第二部

城鎭村鎭形成之章

不管要做什麼，首先需要的就是金錢，而此收入來源就要靠城附近的村鎭，至於要如何發展這些村鎭，請看以下的介紹。



國家經營的基礎知識

解說完成天下統一大業之基礎的城下村鎮形成之基礎知識。

想在殘酷的戰國時代繼續生存的玩者，在此將傳授給各位玩者有效率地發展國家和強化國家的方法，在之後的幾頁中亦將有詳細的解說，現在最重要的是要能看清自國的缺點及弱點，善用情報並運用當時的政策來經營國家的判斷力，這是諸侯，也就是玩者您所必須要做的事情，在《將星錄》中能直接觀察他國的情報，在每個月做一些確認也是有益的。

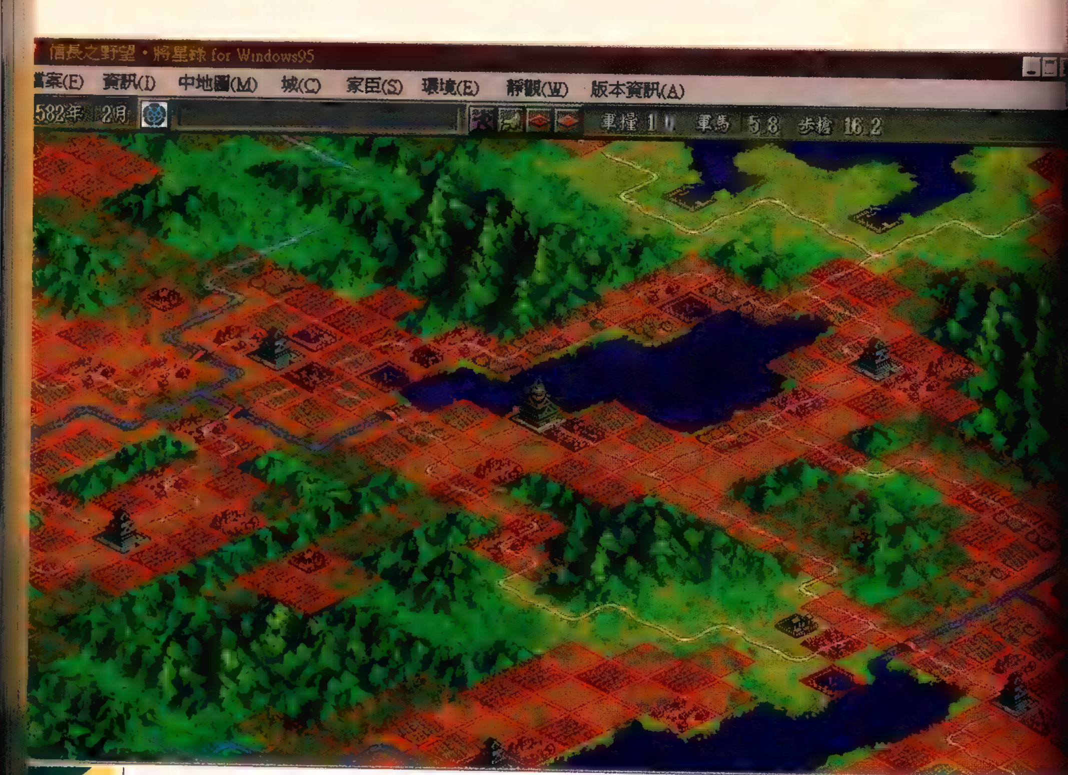
首先方法是什麼？

國家的財富由財勢豐厚的大諸侯所提供，這也是戰國時代諸侯的任務，戰國時代給人的印象是經常日以繼夜的戰爭，其實不然，不論是織田信長或武田信玄也好，都是為了建造強而有力的國家而開發城市、整頓軍備、並發掘培育人才。

在外交上，導入對自國有利的立場；在策略上，也不忘進行消弱他國的國力。諸如此類，進行各式各樣的努力來蓄積打倒他國的力量，即使是第一次的戰爭也能取得軍事上的勝利，戰爭最終目的是為了擴大勢力，因此，戰爭一開始，勝負就成為決定一切的關鍵。

鞏固國家基礎

遊戲開始之後，以開發城市增加金錢和軍糧的收入為基本，不論選擇怎樣的劇本或諸侯，對於遊戲開始之後不久的收



這裡是有很多城池混雜在一處的畿內地方地圖。特別是在劇本1、2中，諸多小勢力相互爭霸的情形下，這裡隨時都會發生不可預知的狀況，雖然在其他地方也會有如此類似的情形，但卻沒有像這樣自城與敵城如此接近，一開始只要稍一遲疑就會遭受猛攻的艱辛狀況。如果在前面失利，要在後來扳回劣勢是相當困難的，因為一旦屈居劣勢，就會遭受多數勢力的袋狀圍攻，通常也就因此而了斷殘生，是故從初期開始，就必須迅速確實地提高國力。

入都不能太安心，金錢除了支付武將的俸祿之外，在進行開發和外交的時候也是必要的。除此之外，沒有軍糧的話，也無法供養士兵，如果沒有金錢和軍糧，就不能期望自國有任何進步的發展，反而會走上衰退滅亡的道路，為了不讓此情況發生，必須儘快建立經濟基礎，在此之後，就要在軍備加入更多的力量。

話說實際上諸侯或武將在進行這任務的時候，如果沒有人材的話，在和別國的競爭上會較慢取得優勢，因此，靈活運用武將優秀的能力來經營國家是必然的，明確的說，減少沒有能力的武將，並集合眾多的人才，也可能建立比他國更優越的地位，因此不要錯失採用優秀武將的良機，但是要小心他們的忠誠度，千萬不可使他們被其他諸侯收買，以確保更多的武將。人才是國家的基礎，帶著此觀念進行遊戲吧！

可建設之地形一覽

玩者依據內政所能建設的地形合計有七種類型，有為了取得金錢和軍糧收入的地形，也有為了保持軍事上優越位置而建設的地形，因地形建設條件的不同，其所出現效果也不相同，為了製作有效率的城市，必須把握各種地形製作的條件和優點，對於無法建設的地形（就在原本地圖上的），請對照76頁的解說配合確認。

註：「收入」指的是每月的收入（但是水田、旱田為年收入）；「可建設地」指的是能在其上進行建設的區域；「需要消費」是指當地形建設成時所要花費的金錢，武將的能力會影響地形的建設時間；「機動力消費」為軍隊通過該地形時所會消耗的機動力，大雪時，會比所列的數值多2點的消耗；「地形效果」和野戰時的戰鬥力有關，港口的地形效果依照武將的水軍策略而有所起落。

水田

這是在鄰接河川、湖的平地和官道上，以及在治水河川三格內的平地、溼地、官道上，經過開墾就可以建設的地形。它有三階段的等級，等級升高隨之收獲利益也會增加，因為能建設的地方就有許多限制，所以優先在能建設的地形土地上製作吧！

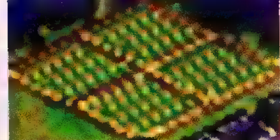
收入	軍糧441～1764
可建設地	平地、官道、濕地
需要消費	200
機動力消費	6
地形效果	5



LV.1



LV.2



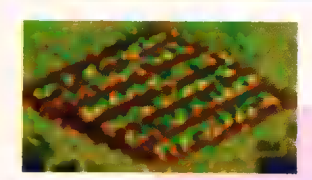
LV.3



旱田

這是在丘陵或河川、治水河川、湖等範圍之外的平地官道上所能建設的地形，雖然說它比起等級1的水田能獲取更多的糧食，在初期確實能提供不少幫助，但它絲毫不會成長卻是一個難點，因為它沒必要建在平地上，不妨就以丘陵為中心來製作它吧！如果在收入範圍內，沒有河川和湖的時候，這將是唯一能確保軍糧的地形。

收入	軍糧588
可建設地	平地、丘陵、官道
需要消費	200
機動力消費	3
地形效果	10



城鎮

能在平地或官道上建設出，這是取得金錢收入的理想地形，和水田一樣有三個階段的等級，等級越高、金錢的收入也越多，如果能發展到等級3的話，將可得到很多的收入，另外此地形效果也相當高，在戰爭時，巧妙地利用此地形，就能展開對我方有利的戰鬥。

收入	金錢20～70
可建設地	平地、官道
需要消費	200
機動力消費	2
地形效果	20



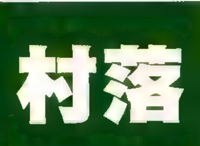


關口

這是能在官道上建設的地形，它國的使者、間諜（忍者不可），一旦通過此地形，將有一定的機率會被逮捕，如果想對敵國頻繁地挑釁或用外交政策阻止他國，就可以大量製作此地形，但是金錢的收入很少是它的遺憾之處，如果想獲取金錢，就應該進行村鎮的建設才對。

收入	金錢12
可建設地	官道
需要消費	50
機動力消費	2
地形效果	10





村落

這是個可以在平地、官道上透過建設單位的作業來製作的地形，如果有村落的話，每個月會增加一定數量的士兵，因為增加士兵只有此法，故可說是絕對不可欠缺的地形，在一個城市中至少必須製作一個村落，如果在戰爭中遇到大量激減士兵數的時候，就必須增加村落的數量。

收入	士兵數量增加
可建設地	平地、官道
需要消費	400
機動力消費	3
地形效果	20



支城

可讓軍隊駐留之軍事上的重要地形。如果能讓部隊駐紮在地形效果最高的地方，就有能夠承受不管來自前方或背後攻擊的優點，除此之外，位在自城收入範圍內的支城，我方部隊所消耗的軍糧，會優先從該城內的儲備糧食中扣取，因此並不會消耗部隊本身所攜帶的軍糧，故可把支城做為一個前線基地。

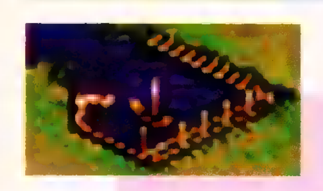
收入	無
可建設地	平地、丘陵
需要消費	1000
機動力消費	2
地形效果	32



港口

這是只有在地圖上有港灣的地方，才能透過建設單位在此建設的地形。擁有它就可讓玩者進出海或湖。只是大部份的港灣從初期時就已經有建設港口，所以並沒必要特別去建設此一地形，玩者可透過軍隊佔領他國的港口或是無人管理的港口做為自國的港口，而佔領軍隊所屬的城市，也能從港口取得收入。

收入	金錢56
可建設地	港灣
需要消費	1500
機動力消費	3
地形效果隨	「水軍」適性而不同



不可建設之地形一覽

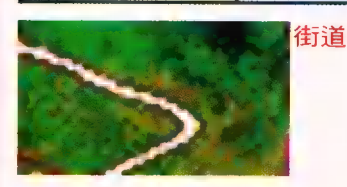
在這裡我們將就玩者所無法建設的地形部份做一解說，這些地形裡面如果扣除金山、馬產地的話，幾乎都是不能有任何收入的，但是如果能瞭解他們的「機動力消費」、「地形效果」的話，將會有利於野戰的進行，透過一場一場的野地戰鬥，實實在在地獲取勝利，這將是通往天下的第一步。所以為了確實取得勝利，便必須充分掌握各地形的特徵。至於河川和海的地形效果，則會因武將的水軍適性而有所起落。



街道

幾乎所有在全國散布的城市，都被官道聯繫在一起，雖然說單位在官道上移動所消耗的移動力是最低的，但也由於它的地形效果太低，軍隊在上面移動時要特別注意安全。

機動力消費	2
地形效果	10



街道

平地・沙丘

在平地上幾乎可以建出任何地形，是屬於開發地盤的中心地形，玩者可以逐漸地開發它；至於沙丘通常都會散佈在城池的周邊，幾乎是什麼也不能做，地形效果也非常低。

機動力消費	3
地形效果	12

平地

砂丘

機動力消費	5
地形效果	8



丘陵・濕地

丘陵只能做成旱田或支城，但對收入範圍不多的小諸侯而言，可能也只能利用丘陵來做旱地的選擇。至於濕地，如果是在治水河川的三格內，才有可能被做成水田地，它的地形效果也很低。

機動力消費	4
地形效果	16

丘陵

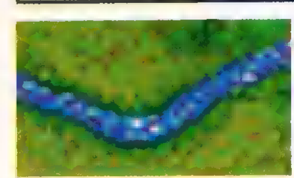
濕地

機動力消費	6
地形效果	5

河川

靠近河川的平地或濕地可以讓玩者在其上建設出水田，同時也能引起洪水而破壞周圍建設的兩極化地形，因此在開墾的時候，必須讓開墾單位進行治水河川的工作。

機動力消費	5~8
地形效果	隨「水軍」適性而不同


河川

海

只有通過港口才能進入的特殊地形，其所消耗的機動力和官道所消耗的機動力一樣的低，故可說是最適合移動的場所，其地形效果會隨著率領武將的水軍適性的提高而上升。

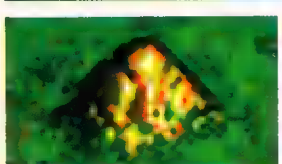
機動力消費	2
地形效果	隨「水軍」適性而不同

海

金山

金山依據其規模（收入金額）有三個等級，和港口相同的是它能增加佔領軍隊所屬城市的收入，因此如果有機會的話，應該積極地去佔領它。

機動力消費	3
地形效果	10


金山



產馬地

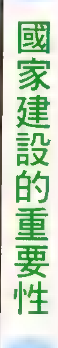
如果在本國收入範圍內有產馬地的話，每個月就會自動增加軍馬。在軍備增強方面，這是非常有效的地形。如果說玩者還差一點才能將產馬地納入收入範圍的話，就應該盡早提昇城池的規模以確保它。

機動力消費	3
地形效果	10


產馬地

以建設巨大的經濟都市爲目標

有效率地發展城畿村鎮將可獲得高收入，但一開始如果沒有黃金、軍糧的話，就什麼也不能做了。



國家建設的重要性

為了在弱肉強食的戰國時代生存，金錢和軍糧是必要的，擁有豐富的物資是邁向取得天下的第一步。城畿村鎮如何發展？特別是在遊戲初期中所擬訂的開發方針，即使說它將左右今後的命運也不為過。

在《將星錄》中，可以進行開發的場所僅在有限的土地上，一旦適當的建造城市和開墾土地後，便將會立刻陷入土地不足的窘境，因此想要有效率地提高收益幾乎是不可能的。

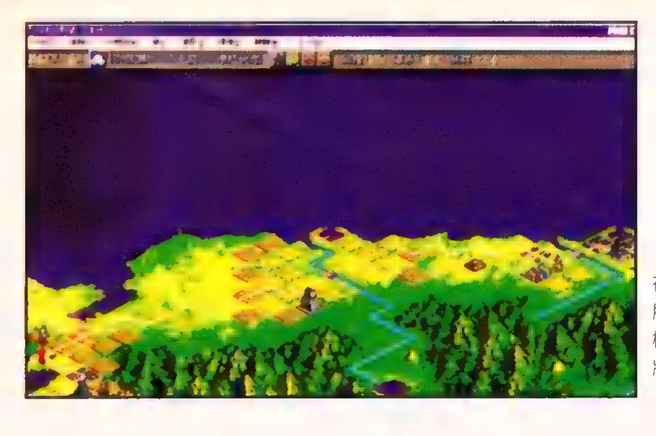
為了提高收益，用怎樣的方式進行開發才好呢？用什麼秘訣才能更快提高國力呢？這些問題將會在這頁中進行解說。

如果一邊參考說明來開發自己的城畿村鎮，在經濟上會比周圍的諸侯有更進一步的發展。

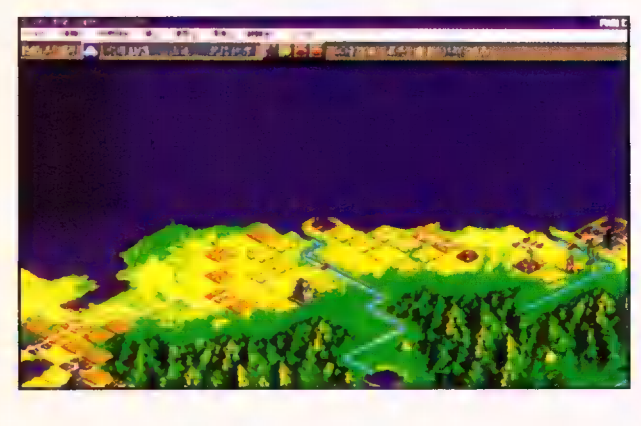
治水作業的重要性

遊戲開始的時候，在第一回輪到時，首先眺望自城的周圍，在城市的周圍或多或少幾乎應該都有河川。若不去整治河川，在夏天時，將會有一定的機率發生洪水，洪水一旦發生，玩者所製作的地形將會因此浸泡在水裡而會使地形毀滅，或降低地形的等級，這會使盡心盡力所開發的努力變成泡影，因此在最初開墾土地時，就先進行治水河川的工作吧！

因為不知道洪水何時會發生，或許會有人認為利用遊戲初期的寶貴時間和金錢是浪費的。治水，除了能防止洪水之外，在



在未經治水的河川流域中，所能製作的水田數也只有這樣，如此一來，軍糧不足又將成為擔心的問題。



這些是在相同的地方但經過治水的工程後，所擁有的水田數與前者有雲泥之別，這告訴我們，土地必須經過有效的活用。

地形解說的地方也提到會因治水而使水田的建設範圍擴大，如果只因害怕災害而將在治水地所建設的水田特意做成旱田的話，那就真的是太浪費了，請善加利用土地吧！

如果河川過多，在初期因金錢、人才的問題而使治水不能完全時，可在建設地形的鄰接部份來增加能建成水田的地形，並集中治水，之後如果還能有剩餘的話，就照這樣繼續下去。

擴大收入範圍

城池的收入範圍是依照城池規模的大小來決定的。等級1的時候，範圍是以城池為中心的周圍一格區域內；如果是等級8，範圍就會擴大到周圍八格內。

在初期的階段，雖然會想到進行開發工作，但每當開發有所進展時立刻又會因土地不足而煩惱。因為城的規模短期間內不易擴大，因此即使因沒有土地而著急，也是無法立刻將收入範圍變大。因此在手下



踏實地實施對地區「修建」，並擴大可能開發的地區，這可說是城周邊城鎮形成之最重要的課題也不為過。

武將少時，也應該讓一個人開始從事「修建」的工作，然後再去慢慢地擴大城的規模。

但是，對於畿內這些城市密集的地區，「慢慢地」等詞可能無法從容不迫地說出來。因為在兩座城的收入範圍中，若有重疊的區域，那就是由先取得收入範圍的城池先得。

雖僅有一、二個區域，也不可以視為無價值，哪個小土地能獲得與否，便可以看出鄰近諸侯的實力差有多少。

遊戲開始時若有與別人重複到的區域的話，一定要先安排人員從事「修建」以期能獲得之。

最初先做城鎮的開發

軍糧與金錢的收入那一個應該先重視呢？初期階段應該以金錢為重，軍糧在目前（限於未發生戰爭）初期的儲備就已經足夠了，金錢反而通常會是在開發過程中比較不足的部份。因此首先即使做一些「修建」及「治水」的工作也會耗盡初期所儲備的金錢，所以必須迅速地增加金錢的收入。

談到金錢收入，以商業單位來建設城鎮是常規的手段。雖然另外也有用少的建設費用便可以獲得金錢收入的關口，但它花的費用少、收入也就低，故此時應該以建造城鎮為重點。

在建造城鎮的注意點只有一個，那就是可以建成水田的方格（這包含了以後進行治水工作後所能產生的預期水田方格）盡量建成水田而不要建成城鎮。而在一些平地、道路少的地方，若真得的一定要在河川附近建造，也盡可能地要遠離河川。

如此後，若能讓每月的金錢收入維持在四至五百的程度的話，這樣開發費用就不會有困難了。

增加兵糧的儲備

取得金錢的收入已經充足的話，其次是增加軍糧的收穫，首先將已建設成水田的



若能了解到城鎮與水田的特性並好好地區分，在城周圍形成城鎮時，這樣就可得到最大的收入。

區域進行「開墾」。

雖然這些事情在城鎮部份已經提過，但比起在許多各式各樣的地點建設出許多第一級的水田，反倒集中在一個地方拼命開墾讓水田直到第三級會來得較好。提高了收益效率後，才容易讓其他空地變成自己的領土。

變成水田的平地、溼地全部加以開墾，開墾丘陵地做成旱田。雖然其他的平地也可以開墾成同樣的旱田，但平地可以用來增加城鎮，所以應該盡可能地空著，從只能做成旱田的丘陵開始補足會是比較聰明的辦法。

終於到了開始與他國對抗的時期了，預先花心思做了較多的水田、旱田，城的規模變大、擁有的士兵數變多，所以也必須要有相當量的軍糧。但因初期階段花了相當多的心思，所以以後就有剛好不錯的收穫量可維持。

再者，看城的「詳細」指令，期望玩者能有做到檢查現在正在消耗多少軍糧的習慣。

城鎮的改造

踏入此階段時，大致上應該已經成為有能得到安定收入的城鎮了。若附近有海灣的話，建設成港口，進一步提昇收入也更好。可惜的是到此建造城鎮的工作並還沒有完全結束，玩者還必須設法將城鎮依需要改造成真正所需要的城鎮。

當需要大量金錢時，就摧毀旱田做成道路，相反地若因戰爭開始耗盡軍糧時，就增加水田，臨機應變改造變化是必要的，要不要活用有限的土地全憑您的判斷。

達到高收入的捷徑

那麼到了最後，到此從說明過的內容中，要在哪裡做什麼、決定什麼順序去做的重要性應該已經有了相當的把握。一邊仔細考慮、一邊有計畫地造城鎮是成為富有國家的訣竅。



看吧！多麼多的收入！確實地立下開發計畫的話，到此就能得到成長。

縱使再容易，也不能委任各單位自動地進行開發，如果放任場所去做各式各樣的事的話，那就不是都市計畫了。若委任自動去做，遊戲的展開確實變得快速，但是其代價是在遊戲上將相當花時間，這樣就變成浪費時間了。

自動委任最好是在自己的勢力成長成大國、無法全部管理時，不得已才使用的指令。

但如果是「治水」的工作，能利用自動委任來進行倒是不錯的決定，這是因為執行此工作的單位會自動判斷從最近的河川依序進行治水工作。如果在夏天任命一位政治力高的武將擔任此工作，一直到隔年夏天都可以確保無水患，而且也能夠使治水作業提早進行。

要點建議

治水是開發的基礎
可擴展水田地帶

提高城的規模
可確實增加收入範圍

把能產生金錢的城市
造在不能做水田的地方

依照情況
臨機應變改造城鎮

特別是金錢少的初期
嚴禁使用簡單的自動委任

城畿城鎮要塞化計畫



即使得到了很多收入，但如此做的最大意義，是為了建造一個強大的城鎮。

擴張防禦線

城鎮應保有敵人來進攻時能變成迎戰地的一面。而以經濟為優先的城鎮建設方法在前面已說明過，但只有以經濟面做考量的城鎮尚不能說是有軍事上的防衛力。

到處都能對付敵人來襲，有著優越軍事防衛力的城鎮的建設方法現在將傳授給各位。

配合此點，要介紹補給城（被我方勢力包圍，不用擔心會受敵人直接攻擊的城）在完成時，成為攻擊防禦據點最前線的城鎮的強化方法。

支城的利用方法

無心無意地作戰，往往會輕忽地形效果。但比起無心的人來說，有更多的人是根本完全不在意地形效果而作戰的人。其實依地形效果所修正的戰力，大的超乎想像。從地形效果高的地區攻擊地形效果低的敵人乃是正確的方法。地形效果最高的地形是支城，再者，可喜的是在自城的收入範圍內的支城內的部隊，維持部隊所需的軍糧，是可隨時供給的（總之，在城中留有的軍糧可以供給駐留在支城的部隊好幾年）。

並且，在支城的部隊有從哪個方向受攻擊都不會崩潰的有利點，成為防衛本城的最重要的據點地形。



使出守城之戰是最後手段，在敵軍到主城之前，以支城的部隊擊退之。

但是，支城並不是哪個地方都可以建造的，依照建造場所之不同，有可能變成雖存在但卻毫無意義的情形。

首先要在敵人可能會攻擊的場所建造，此乃當然之法則，特別是預先沿道路做的話，敵人不能直接通過該支城。如果在金錢上、土地上還有餘裕時，以兩個支城將道路夾住，使其有像門一樣的作用會更有趣。

為了能更提昇支城的地形效果，支城的周圍四方用地形效果低的水田將其圍住是一手段，因為如此做的話，則我軍將保有最高地形效果的支城，可以迎戰處在最低地形效果水田的敵人，如此一來，即使戰力稍處於劣勢，卻仍能戰勝。

相反地，在支城的周圍造了地形效果高的城鎮或村落等，則地形效果的差將降低變小，如此好不容易造的支城其優越性就變低了。

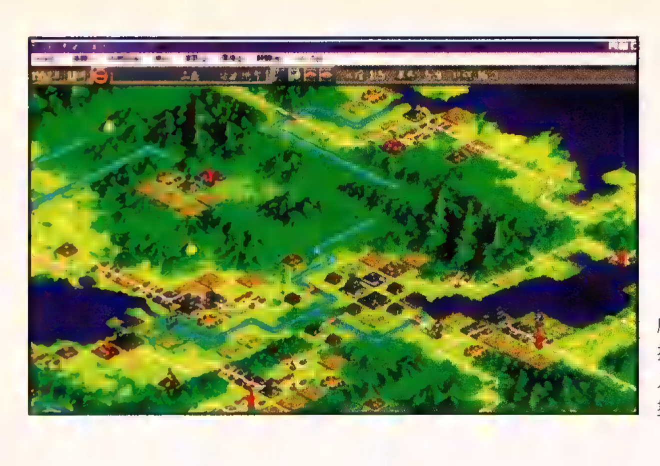
總而言之，在容易受敵人攻擊的地方，支城及其周圍的地形做成地形效果低的水田等，地形效果高的城鎮或村落做在不容易受到敵人攻擊的方向。如果這些能夠確實做到的話，對迎擊戰顯然有利，無論如何都應該記住。好好研讀從第七十二頁開始的地形解說，預先把握各式各樣的地形吧！

當然，支城不僅僅是防禦，在攻擊上也有用。時時預先駐留軍隊，當近鄰諸侯衰弱時，能快速地攻進去。因為可以比從本城（主城）派來的軍隊更早出動，能有恰好的機會的可能性很高。是否能好好地活用支城會大大地左右遊戲的進行！

鞏固主城的防備

即使支城的防禦線被突破、敵人的軍勢攻到了主城，但若有常進行「修建」，確實提昇城的防禦度的話，城就不會輕易地陷落。若是要提高城的防禦度，當然要提高門或本丸（城中心處，蓋有天守閣處）的防禦度，在增大城之規模時增加樓臺的數目，就能容易擊退敵軍勢力。

再者，城中能保有最大的士兵數也與城



成排成列的關口群。僅此成排成列、他國勢力的間諜進入本國領域時就能將之逮捕。

的規模共同提昇，若是城中的士兵多、敵人攻過來的機率會更加下降。士兵不僅僅是實際的作戰單位，擁有多數的士兵也能有威嚇敵人的作用。愈能強調本國的強大，愈能構成敵人的恐慌。

如此一來，城的防禦度上昇、城的規模擴大，超越了收入範圍擴大結實功績、軍事功績更大。城的規模小時，要動員多數的武將，可能的話強化到城的最高界限水準。

依賴關口擴張盤查

敵人的攻擊不僅僅只是軍隊的直接攻擊，敵人間諜的計謀也能說是漂亮的攻擊之一。若以看不見的點考量，寧可說是比軍隊更難對付的對手。若放任不加以管敵人的間諜時，也會發生忠誠度低的武將被別人拉攏過去的事情。

特別是鄰接在擁有眾多人才的大國時，謀略攻擊的數目不在少數，若受害有變大的趨勢時，為了防止此點，只有建關口，而且要大量做。

即使若以經濟觀點來看，關口對軍事都市的建造不可欠缺，多建的話就容易逮捕到敵人的間諜，努力不停的建造吧！但是忍者是關口的力量也不能逮捕的人。

圖謀軍事、經濟並存

對於軍事要塞的城幾城鎮及經濟優先的城幾城鎮，研讀到此，我想各位已經注意到兩者確實有相當多的相異點。這些要怎麼樣地融合呢？這裡只能說需依照諸侯或周圍的情勢去變化，實際上還是要靠大家自己去感覺。

但是，不管有哪種狀況，必須避開軍糧、金錢收入的赤字。即使整頓了萬全的守備體制，但因欠缺了物資的話就沒有意義了。

在習慣前也許很辛苦，在遊戲的過程幾次重複嘗試錯誤，一定可以把城的周邊做得很好的，努力奮鬥吧！



支配的地區以網路連結全體，藉此有效率地確保收入來源。

從軍事都市到軍事勢力

如同開頭所述，由自己勢力支配的城增加到五個左右時，則大抵上不會受到敵人的直接攻擊，這即是所謂「補給城」的建成。今後若繼續延伸勢力的話，補給城的數量會接連不斷地增加。

到此有關於以城為單位的防衛政策已經說明過了。若是開始建造了多數的補給城，則以成為單位的防衛考量可以斷然地捨去，因為要能統合所有的城去實踐全體勢力的軍事政策。

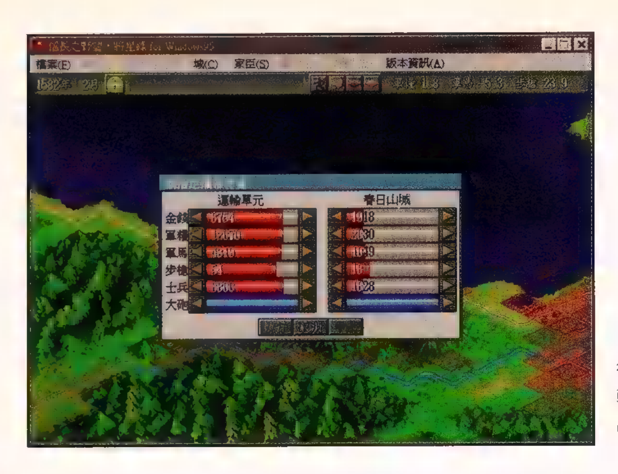
做完嚴謹的說明，要緊的是與敵人鄰接的城要專心從事於軍事活動；安全的補給城要專心從事於內政。先前項目的計畫不是以城為單位，是以全體勢力實行經濟軍事並存的計畫。對於實踐此點再度開發各城的周邊是必要的，首先在補給城方面要廢去之前建設的支城或關口，取而代之的是造道路、水田，乾淨俐落地除去已成為無用的軍事設施，村落全部廢去也沒關係（沒有村，則不會發生農民暴動的事），會發生集體暴動可能性的城留一個左右，有事之際事先確保可對付之兵力也不錯。

換言之，前線的城以建設軍事目的設施最為優先，支城的有效利用就如同前面所述那樣去實行，金錢軍糧變成赤字是很痛苦的，有黑字的程度則不要緊，兵士數少時增加村落的數量來招集兵士即可。

如此做著做著，當然在前線的城會因物資不足而煩惱，那時要活躍的是輸送隊，在補給城生產的物資隨時運往前線的城。明確地分配所分擔內政與軍事任務以鞏固前線的防衛是不會錯的。

遊戲繼續進行，若補給城增加更多，有的城可以多做水田專門收集軍糧，有的城可以大量造城鎮專門集中金錢；有的城可以增加村落大量雇用士兵。

各城保持其特色，軍糧不足時由這個城輸送、需要兵士時由那個城支援，有勢力的物流網就做成了。



從後方的城大量運送軍糧，時時以輸送隊所能往返的基礎上定期運出。

前線的城可不考慮經濟面只集中在軍事面。總合來看，全體勢力的防衛力、軍事力均可大大地提昇。

從以城為單位的考量到以全體勢力的考量、從點到面的轉換構思好好地實行。

要點建議

建造支城
要在地形效果低的地區

時時提高城的防禦度
以對敵人來攻做準備

誇示強大的軍事力
威嚇周圍的敵人

看不見的敵人
注意間諜的活動

以國為單位構築補給網
而不是以城為單位

天災與集體暴動

天災與集體暴動是會妨礙統一天下的大事。在此遊戲裡，稱得上是最糟糕的意外事件有哪些呢？又會帶來怎樣的損害情形呢……？

天災的種類

天災的種類可說是多得不計其數，一般而言，天災何時會到來？會在何處發生？基本上都是不確定的。而大部分都沒有良好及有效的防範措施及預防政策。更明確地說，這就是一種身心皆受到無形且不確定何時會發生的災害所產生壓迫的痛苦。左方的「天災一覽表」中清楚地說明，除了農作外，受到災害的由來及影響究竟如何？

唯一有防止對策的災害就是洪水問題，倘若能疏導、預防水患，災害也就不會層出不窮地發生了，也因為受到洪水的波及而引起的災害相當嚴重。確切地加以深入防治的確是相當重要的工作。大雪雖然不會直接造成災害，但會造成遊戲進展的困難，是一種相當令人討厭的災害，特別是在陸奧、出羽地方，依照年中行事曆的記載，幾乎每年都有下大雪的記錄，對於這種無可奈何的積雪現象，東北地區的諸侯只能認命地等待春天的到來，讓積雪慢慢地溶化退去。

然而，以九州、四國地方為中心的日本西部地區卻受到颱風的侵[illegible]，而關東、上陸等地很少發生災害，大概是十年或二十年才會發生一次。在日本西半部，每年都難逃這種恐怖的威脅，因為沒有防範策略及措施，每個人也只好自求多福了。祈求上蒼不要將災害降臨到自己的領地，對於發生在全國各地的地震，也只能同樣地祈求上天保佑。

接著，就是令人最感到頭痛的農作物歉收的問題，只要是歉收，所有的軍糧收入都會大量地減少，慘招嚴重的短缺之苦，兵糧欠缺時，若是在秋收前又遇到歉收的話，此時的心情不知是要生氣？還是要抱頭大哭？真是糟糕，嚴重的話，歉收恐怕也會連鎖地引發飢荒問題，飢荒一旦在都城附近的村落散佈開，有一定的機率會引發農民暴動事件。反過來看，若是沒有村落的話，即使有飢荒發生，也不會引發農民暴動，若是討厭面對暴動這種難纏的問

◎天災一覽表

名稱	發生時期	影響、被害
地震	整年	道路等級下降；城市規模縮小；村落、關口、支城破壞
颱風	夏	道路等級下降；水田等級下降；支城破壞；城市規模縮小；水軍減少
洪水	春夏秋	港口、治水河川、城市規模等除外的所有可用地形的等級會下降
豐收	秋	軍糧收入暫時增加
歉收	秋	可能會造成軍糧收入暫時短缺及飢荒事件
飢荒	秋	恐怕會發生農民暴動的事件
農民暴動	整年	出現農民暴動的勢力
集體暴動	整年	出現集體暴動的勢力



發生天災時，只好自認倒楣了。可是，至於所謂人禍的「集體暴動」就……

題，可以在歉收發生的同時將村落破壞掉。

這種人禍！

到目前為止的災害屬於自然災害，而由群眾所發動的集體暴動為較特殊的災害（稱為災難較為恰當），這時候，可以在與我方友好關係低的諸侯所率領的本願寺勢力的領地上，發動一窩蜂式的集體暴動。這種一窩蜂式的集體暴動的勢力比農民暴動的勢力要來得更強，也會出現步槍部隊。在本國中若有這種暴動出現，實在是個大麻煩，本願寺勢力一旦被消滅，也就不會造成集體暴動，故應加以猛攻，儘早將之消滅。

若玩家是擔任本願寺這一方時，且主角在城內時，會隨機地發生「是否要發動集體暴動？」的事件，務必要加以施行，對以佛教來敵對信長為首的勢力加以懲罰。

出征之前該注意的事

草率出兵並不是一件好事，唯有審慎的戰略才是統一天下的捷徑。

基本上，戰鬥（特別是攻城戰）是為了取得勝利，所以必先做好準備不可；再者，為了守住自己的都城，在兵力的分配上當然也要十分的注意，擴展外交及策略的施行是對自己國家非常有利的，讓對方的兵力削減變弱也是有必要的。只要這些工作在開戰前都有萬全準備的話，成功得勝的可能性也就慢慢地提昇了，面對出征討伐的將士們的戰力也能更加上揚。所以如何使自身的軍隊遠比敵軍強大，應該也是相當重要而不容忽視的問題吧！當然，最好是取得必勝的信心之後再率軍出征。

接著，要說的是關於在外交上、策略上及人才培育養成方面，這些工作必須要一點一點地準備且按部就班地加以實施，特別是在外交或策略上失敗的例子多得不勝枚舉，但無論如何也必須要重覆的進行這些動作，因為不從行動中去學習將無法得到成果，所以要經常行動並在錯誤中學習、改進，或許也有些沉不住氣的人會因此半途而廢地投降了。

但是，這些表面看來並不起眼的動作，實際上有著相當大的效力，應該對軍事本身的運作狀況是非常有助益的，可以不損我軍一兵一卒之力而創造出對我軍有利的情勢，魅力不可謂不大。也就是說要經常銘記「儘可能地保存兵力，不要做無謂的浪費」。

出征前的最後檢查

完成了都城周邊新興城市的開發後，在經濟面的基礎也就得以鞏固，面對敵軍的侵略也就有了萬全的準備。經過長時間、日積月累的擴增，兵力數量也達到相當的程度，接下來就是去攻陷鎖定目標的都市以擴大領土。出發吧！全體一齊出征：：但類似如此草率、隨便就發動攻勢的隊伍，並不是正確的學習對象。因為沒考慮到敵軍的強大就冒然發動攻勢，結果遭受大敗而流竄四方、到處逃亡；在城中也沒有完善主力做後盾來保護都城，當敵人趁虛攻入時，無力抵抗亦無所遁逃，在一陣被追殺、踐踏的慌亂之中，鮮血四濺、百姓四處逃亡，最後的結局可想而知了。

外交

當我國成為一強國時，鄰近的弱小諸侯會紛紛派遣使者前來要求同盟，此時要考慮清楚之後再回答。

不要樹敵太多

外交政策中，最有幫助的大概是「同盟」吧！在同盟期間，不會遭到那些同盟國家的攻擊侵略，故可集中兵力去侵略目標的城市，更可向同盟國提出「求援」計畫，若受到答允，則當您要出征攻打敵方時，同盟國就會借許多兵力援助，以上就是參加同盟的好處。

但是有個先決條件就是，對方若無意來攻打時，我方也不能派兵攻打對方，當然，要退出、放棄同盟也是可以的，一旦放棄同盟的同時，麾下武將們的忠誠度會銳減，甚至發生很多武將的造反、逃跑的情況，也就是說，在往後的幾年內無法發動攻勢。

因此，「選擇同盟的對象」就變得相當重要。基本上，可以選擇我方尚未預定要擴展領地處的諸侯與之結盟，這樣一來，就完全沒有後顧之憂了；另外，就是與想要攻打之都市的前面諸侯結盟，如此一來，在攻城之後我軍正處於疲憊的狀態之下，也不會遭到攻擊的。無論選擇哪一方？都要有一認知：「在數年內，都不能發兵攻擊對方」，如果是因為婚姻而結盟的話，那就更要注意了，因為婚姻比一般同盟的約期更長，約期最長可達三十一年，真是一不合理的數字，所以要認清、覺悟，一旦締結就是一輩子的事，要不然絕對不能締結。也許，不結合反倒是較安全、保守的作法吧！

若是對方的諸侯不答應同盟時，可以試著以進貢來提昇兩國的友好度，如果建立了良好關係，即使再頑固的諸侯也會點頭答應的，若是想快速地建立良好關係的話，最好贈送等級較高的家寶，另外，也要有心理準備，以後可能會與這些同盟國在戰場上一分高下，因此在家寶的選擇上，最好選些字畫、書法等不具附加價值的珍寶較好。

提高友好度的方法尚有「讓位」，這就是把本國自身具有任命權的官位讓給對方的諸侯，但是，若官位不高的話，效果就不大，除非是在遊戲末期有過多的官位時才使用，否則仍推薦各位採用「饋贈」的手段。

在本國四周有獨立的武將存在時，最好不要勉強地去加以討伐，儘可能地加以拉攏，使其加入我方陣營，如此一來，我軍行軍時不會遭到干擾，同時又可獲得擁有士兵、軍

・外交效果一覽表

收編	說服獨立的勢力，使其加入我軍陣容。
同盟	與其他勢力締結同盟。
婚姻	把我方勢力範圍內諸侯的女兒嫁給其他勢力的諸侯，與其締結長期間的同盟關係。
毀約	與其他勢力的諸侯斷絕同盟關係。
恐嚇	脅迫其他勢力的諸侯，使該諸侯的勢力完全加入我方陣容。
求援	請求同盟國在我軍攻城時，派援軍前來協助。
餽贈	向其他勢力的諸侯獻上金錢、家寶，以提高雙方的友好度。
讓位	把我方諸侯所具有任命權的官位讓給其他勢力，以提高雙方的友好度。
說服	鎮壓農民暴動。
進貢	送金錢、寶物給朝廷，以提高朝廷的友好度。
官位	要求朝廷對我方諸侯授與官位。
調停	請求朝廷進行我方勢力與敵對的其他勢力間的調停工作。
討伐	要求朝廷對其他勢力發出討伐令。
亂黨	要求朝廷把其他勢力指定為亂黨。
解除	要求朝廷解除「我方勢力為亂黨」的指控。

糧的新人才加入，真是一舉數得的樂事。

關於外交交涉這件事，若是諸侯的官位愈高，則成功率也愈高，金錢方面充裕的話，應遊走於京都御所，「進貢」金錢、家寶，來提昇與朝廷的友好度，以便獲得官位；除了可在朝廷獲得官位外，尚可委託朝廷進行「調停」、「討伐」等事。但是官位太低的話，恐怕會遭到拒絕，因此不要太指望朝廷的幫助，還是靠自己比較實在。

要點建議

若要長期的締結
選擇同盟對象要謹慎
不戰而勝是上策
應該活用拉攏的策略
最好的外交策略
應該時時謀求任高官

策略

若能讓敵人武將說出這樣的話就成功啦！用「流言」來降低對方的忠誠度吧！

戰前戰的精華

利用間諜、忍者來擾亂敵方諸侯、削弱對手的軍力，是戰場上慣用的伎倆。由電腦所操縱的敵軍會不斷地對我方施加策略，這是非常麻煩的事，我方雖然感到厭惡，對方勢必也是相同的感覺，所以儘量對敵方施加策略吧！

策略指令中使用頻度較高的大概是「內應」及「施計」。首先，內應是為了將敵國的武將挖角過來的指令，是一種可削弱敵方戰力、又可強化我軍戰力的策略，真是一舉兩得之計。若是敵軍中有忠誠度低的武將存在時，要馬上進行「內應」的策略，即使對方說「不」，並不表示對方是堅決拒絕，應該也有些武將仍是猶豫不決的，而這些武將日後被收買而向我方靠攏的可能性是相當高的。應該先進行「流言」使其忠誠度下降後，再一次進行「內應」，原本忠誠度高的武將若是其忠誠度也隨之下降的話，就有可能將他挖角過來。

為了削減敵方的人才，除了「內應」指令外，還有「暗殺」、「謀叛」及「挑撥」等指令，但是不管哪一個都不太妥當，不能推薦給各位。「暗殺」的難易度在「初級」時的成功機率相當高，但雖然能夠殺死敵方武將，但也會失去未來可能成為我方武將的人數。一般而言，如果戰力與對方相差懸殊時，沒辦法只好採用該方法試一試。至於「挑撥」、「謀叛」的成功率低，其缺點與「暗殺」相同，就是無法強化我軍的陣容。

關於針對敵軍武將所做的說明較多，因此先解說「施計」的部份。

「施計」指的就是對敵軍的城市放火，來削弱其城市防禦度的策略，即使是防禦度高、看似難攻的城市，但只要一點一滴地進行滲透工作，最後也將呈真空狀態。因此沒有把握時就不要輕率地去攻城。

同時，當城的防禦度下降時，該城的等級也會隨著下降，收入範圍也就變少，經濟上也會受到打擊，雖然有人會認為「應該考慮到自己佔領後的事情，做適當的處理」，但是既然要進行「施計」，就應該要徹底。另外，對於那些等級高，但兵力少、武將人數不多的城市也沒有必要去進行「施計」。

無論哪一個策略，只要負責推動的武將的「智謀」愈高，其成功率也就愈高，若是負責

◎策略指令一覽表

攪亂	讓敵方的軍隊、水軍混亂。
暗殺	暗殺敵方的諸侯、武將。
內應	對敵方的武將進行遊說，使其倒戈到我方陣營。
謀叛	唆使敵方的武將自立為王。
流言	對敵方的武將散佈謠言，使其忠誠度下降。
施計	對敵方的城市放火使其防禦度下降，有時是放火燒敵方兵糧。
挑撥	唆使對手，使其改變攻擊目標（敵對諸侯）。

人是忍者的話，則成功率更是會大幅地提高，像服部半藏、風魔小太郎、百地三太夫等具有高知名度的忍者們應該多讓他們展露身手。況且策略一旦失敗，最壞的情況就是可能被俘虜，除了忍者之外，應避免閒雜人進出關口。

要點建議

內應要不斷地進行
直到敵人內部瓦解
工作進行時要徹底
而且要暗地裡進行
盡可能地使用忍者
充份給予展露的機會

人才

身分低的時候，並不能期望他在野戰上有所發揮，此時應該讓他從事內政工作來提昇其身分。

為了組成一勝利軍團

想要打場漂亮的勝仗，必須具備比敵軍更有能力的人才，若是擁有「戰鬥」及「智謀」能力高的武將、或是軍事屬性高並有特殊技能的武將，一定對戰力有所幫助。

但是，想要找到同時具備這些特點的超級武將，可說是少之又少，那該如何是好呢？答案很簡單，就是「自己培養」。最可靠又有效的方法是利用家寶來提昇各項參數值，不管是哪一種家寶，幾乎都擁有提昇某些參數值的效果，因此想要提昇某一能力、想要提高某一軍事屬性、想要學習某一特殊技能時，只要購買一些相關的物品給他們即可。

可是，要提昇能力值，就必須給予高級的家寶，否則就沒有任何意義（十等級只上升1），戰鬥力從七〇變成七一也沒什麼好高興的，那麼微小的增量，是感覺不出來的。遊戲開始時，若買不起昂貴的家寶，那可以考慮買些提高軍事屬性、特殊技能的家寶。

不管等級的高低，同類型的家寶對前述兩項能力的提昇效果都相同，所以購買十等級這種便宜的家寶就夠了。

遊戲初期由於金錢不足的問題，所率領的部隊大多是步兵隊，因此基本上可購買些提高部隊屬性的「武器」、「盔甲」，但是若有在賣可以讓撤退成功率百分百的「名馬」、「馬術書」時，在此建議各位務必要加以購買，並送給重要的武將；此外可以修練成「忍者」這種特殊技能的「忍術書」，也是不可多得的珍品，在攻城時若有忍者在的話，開城的成功率會變得相當高，若能夠將該書給予「戰鬥」能力高的武將的話，效果是相當大的；至於其他的家寶，若是有錢的話，就盡可能地加以收購！

給予家寶的時候，一定要注意到，相同效果的家寶最好不要重複的給予，另外，給予兩件武器（盔甲與武器相同）也不會讓等級C的低階武將變成等級A，只會提昇一級成為等級B，所以說，不需無謂地浪費家寶。

使用家寶可達到提昇人才能力的目的，但實際戰鬥時，比能力更重要的是影響士兵人數多寡的身分，無論是多強悍的武將，若是他的身分是步兵頭，也很有可能會敗給一位身分高而能力弱的武將。

如果說「擁有多少身分高的武將是勝負的關鍵」的話，就盡量讓武將多建立功動，如

◎身分昇級所需功勛及最大領兵數

身分	步兵頭	侍大將	部將	家老	宿老	大名
所需功勛	0	50	150	300	500	-
最大領兵數	2000	2500	3000	3750	4500	5000

此便可把身分提高，遺憾的是身分無法一下子升上去太快，所以要一點一點地給予功勳，慢慢地加以累積。

為了增加武將的功勳，讓他一味地去從事內政工作是最佳的方法，即使是只有「戰鬥」能力高的笨武將還是要讓他從事內政工作，若擁有多數個城市時，盡可能在敵人不會來襲的城市的四周努力進行開墾的工作，建造新的城鎮。

在《將星錄》裡，靠戰鬥所增加的功勳並不高，特別是在野戰上獲勝時所獲得的功勳更是少得可憐，若勉強地到前線作戰，而不幸淪為敵方俘虜的話，那就太糟了。幸運時會被釋放，不幸時恐遭斬首，此時也只好哭泣認命了。

被敵方錄用的話，還可利用「內應」指令讓他們回到我方陣營，或許比被敵方斬首要好吧！但是，也有許多武將會因此為敵方諸侯效力，不再回來。假使能讓他們返回我方，其等級也會下降2級（被敵方俘虜時下降1級，之後返回我方時會再下降1級），真令人難受，為了避免發生如此悲慘的事情，應該好好地讓他們在內政上工作，待身分提高之後，再派遣到前線去作戰。

要點建議

給予有價值的家寶　才能提高武將能力

安排從事內政工作　確實提高身分地位

嚴禁草率前去作戰　避免成為敵軍俘虜

建國的順序

步驟	說明
治水、修建	建國的基礎，一定要確實地落實。
建造城鎮，確保稅收來源	設法取得不虞匱乏的稅收，來做為維持城市所需的資金。
建造水田、旱田，確保兵糧來源	一旦沒有豐沛的軍糧，是無法養兵打仗的，不要到了要出征時，才發生軍糧短缺等情形。
稅收的審查	前面所說的都是「如何獲得高稅收」的建國方法，從現在開始，要以建造軍事據點的方式來建國，此時，若金錢、軍糧的收支呈現赤字時，那就另當別論了，即使不是如此，也不容許「內政建設所需的金錢不足」的情形發生。
村落的建設	在劇情開始時，幾乎每一座城都會有一個村落才對，若只是要應付當時的防衛戰的話，這樣就足夠了，但是，今後開始向外發展時，出征的情況會相當多，而這樣的兵力是絕對不足的，因此，一旦收入豐沛後，接著就要努力建設村落來加強其兵力。
建造支城，以提昇防禦力	若是能在敵軍來犯時，可能經過的路線上事先建造一座支城的話，就應該足以從容應戰了，考慮到地形的效果，支城的周圍最好是以水田、旱田加以環繞。
作戰前的戰略	以外交、策略引導至有利的狀況，致力於人才的培育，為出征做準備。
現在，出征吧！	當然，是主力軍出征的時候了，但是要先計畫好往後的防衛戰要如何防守後，再揮軍出征。

能先預謀的戰略

統一天下的路途既遠且險，在如此漫長的路途中，將會遇到世代交替的時期，故應事先未雨綢繆、訂立長期戰略計畫，平常就為世代交替所需的人才做好準備。

訂立長期戰略

《將星錄》遊戲的最終目標，當然是要統一日本，用文字來表達是非常簡單的，但事實上，不論是用武力來統一，或用同盟的方法來達到統一的目的，都要費時數十年之久，因此不能只窮於應付當前所面對的事情，必須為十年後、二十年後的事情預先考慮，相信仍有些人會將全部精力放在當前的問題上，但不要忘記，敵人正默默地策劃著未來的事情。

遊戲開始後數年，正當我國開始強大時，敵人之間因相互吞併，已出現統有廣大領土的強國，另外，受這些強國保護的小勢力也擁有大量的物資、兵力，也是不容忽視的。

再看看這些國家所擁有的武將，不知為何身分高的武將比比皆是？不管是多麼年少、或是剛當官不久的武將，其身分都很高，反過來，看看自己麾下的武將們，除了那些創國元老（遊戲初期便出現的武將）外，竟然多是身分低微的武將。

電腦所擔任勢力的武將的身分上升方式並不尋常，老實說，簡直讓人有「作弊」的感覺，然而，懷疑並無濟於事，在那邊討論電腦是否有耍詐，也不能改變雙方身分差別的事實，應該要設法提昇我軍武將們的身分來對抗敵軍才對。

也許有人認為「只靠遊戲初期的那些老將來進行戰爭就足夠了」，在此奉勸他們應該要打消該想法，因為到達統一前的漫長歲月裡，因天命已到而逝世的武將會陸續發生，當構成軍隊主力的宿老、家老去世後，軍隊整體的力量便會銳減，若處理得不好，國家整體的力量肯定會一下子就變的很弱。

然而若平時就積極地在培育後起的年輕武將的話，在遊戲進行過程中就不會發生重大的障礙，如前所述，電腦所擔任的諸侯的新人武將的身分會快速地竄升，故該世代交替的準備工作就更加重要了，世代交替並不會隨著遊戲的快速進行而突然發生，因此若出現有前途的新人武將加入我方陣容時，應考慮到十年後、二十年後的事情而加以耐心培育，使成為下一時代的主角。

在史實裡因病去世的武將，會在接近史實所記載的年齡時死亡，故應多讀列傳，與自己麾下的武將對照一番。

不能怠忽世代交替的準備工作

另外，譬如把位於安全地帶的城市委任給自己的家臣時，則位於邊境地帶的武將的身分有時候會不知不覺地提昇成為家老、宿老。也就是說，電腦那種難以令人置信的身分上升速度的祕密就在於內政。另一方面，我軍家臣們的身分不易提昇的理由恐怕就是「只使用那些喜歡的武將」，一旦錄用到有能力的武將，就一心想把他們安置在前線，若是讓他們待在武將眾多的城市裡整天無事可做的話，不如將他們送到後方去從事內政工作比較好。

做好諸侯交替的準備

最麻煩的就是諸侯去世時（也就是主人翁的交替），在成為大國後，一旦發生主人翁交替時，就會經常遇到武將出走、造反的情形，尤其是忠誠度低的武將、或是與新登基的諸侯八字不合的武將（在歷史上處於敵對狀態的諸侯家族及其麾下武將），最容易引發上述情形。

若持有「醫術書」便可延長壽命，若原本就很長壽的諸侯更可避開主人翁交替這種事。關於少數人的出走、反叛等事就假裝不知道算了，但是卻必須避免發生城主反叛、趁機奪城的事情發生。

一旦諸侯出現病危時，馬上要對其所管轄的所有城市進行調查，看看城主之間是否有危險人物存在，若發現有可疑人物時，便以內政工作之名，將他調離該城，改換其他人來擔任城主，尤其是一些重要的城市，要派遣「絕對不會背叛」的武將前往駐守。

戰國的農村

在戰國時代生存的不僅僅只有武士，至於農民們要如何生存在亂世呢？

說到戰國的農村，一般人都抱著不太好的印象：田地被燒毀、受到武士步兵的暴行、戰戰兢兢地生活著的人們、對明天不抱希望之灰色悲慘的生活，不是嗎？

確實，戰國時代時農民的立場很弱，但是他們真的任其受虐嗎？稍稍深入思考看看……

農村受到的災害

戰國時代的封建制度是武士榨取農民而來的。自身不事生產的武士藉著管理農民，支配他們、勒索他們繳納糧食物資，藉以維持生計。

如果武士庇護農民，並給予其安定的生活，所以農民供出生產之一部份來回報的話，仍然算是公平的交易（年貢的比率亦是如此），所以一般說的農村受到的損害，也就是指這些吧！把年貢當作稅金來看的話，現代的我們同樣也是有在繳稅。

但是一旦發生戰爭時，戰國的農村就得付出非常大的犧牲。

首先就是要供給兵員。當時在農村裡，平時雖然是農民，但在交戰時會變成士兵從軍去，這樣的半農半兵的人也不少，這是俗稱「地侍」的武士階級。這樣還好，因為他們原本就全都是戰鬥員了。但是實際上除此之外，還有很多農民屢屢出現在戰場被當作役夫，此種情形在大規模交戰的戰國後期更變得明顯。這對農村可說是大的打擊，男人被選走後，農村的生產力就因此暴跌了下來。

而且為了追擊敵人，臨時發出供出穀物的命令的情形也不少。此時除稻穀種子以外的全部都要上繳，雖是為了確保軍糧，但對農民來說就很不公平了。

但是真正的慘禍在於農村的附近被變成戰場，尤其在領主戰敗的時候更有可能。此時誰也無法去保護被戰亂捲入的農村。且與我方領主不同的是，來自敵軍的略奪可是毫不留情的，若是單純武士們的獨斷行動還算可忍受，但也有武將是從戰略的觀點下命令將農村徹底破壞，此時農村被燒毀、被馬蹄所蹂躪、被敵軍逮捕的人們當成奴隸被送往敵國……等。當時是勞動人口的增加與生產力的增加有直接相關的時代，因此為了增強自己的力量，抓俘虜來當勞動奴隸也是沒辦法的事，因此農民的命運真的是相當悲慘的。

戰國諸侯的關係

當敵軍迫近時，農民會不客氣地拜託自己的領主來保護，戰國諸侯大多會把他們收容到城裡加以守護，這是必需的，因為這樣領主們才可以確立我方的支配權。失去庇

護領民的能力或意志的領主，會被人民所唾棄的，否則就算能打贏戰爭，但仍得不到民心的支持而有可能隨時被反叛。因此對依賴農民生產存在的領主（武士），絕對不能失去他們的人心。

從這事實可了解到，戰國的農村不只是存在著戰國諸侯單方的榨取而已，相反的在一定條件下，在領主這一邊也是維持促成行動的力量。

舉別的例證吧！不僅僅限於交戰，比如說遇到歉收的重大危機時，農民會期待著領主按照往年減輕年貢（俗稱「德政」）。再者，因飢荒或交戰使得農村受到不能修復的重創時，農民也會期待領主供出實料（稱做「勸農」的政策）來救濟。

從農民那裡並不只是單方面的榨取，在危機之際也會不顧生命金錢救濟他們。彼此分擔這危機的管理，人們也認同戰國諸侯的支配，長大成人後就開始支付年貢。

供出生產物的農民，以及保障其安全的戰國諸侯，其關係超乎現代我們的想像地被嚴格遵守著，因為這不成文的法律被破壞時，農民會以他們獨特的手段對壓制加以抵抗。

農村的抵抗

抵抗的第一手段就是逃散，捨棄農村逃跑。依情形有時一整個村直接移居到其他領主或深山裡開始新生活。農民會對代代相傳的土地捨棄並不是普通的決定。再者，逃散也有嚴格的法律禁止。但是不合理的過重年貢、領主殘虐的人品，使得即使冒著生命的威脅，農民們也要設法逃散

沒了耕田的人、田地如同荒地般一粒米也生產不出來，農民一走後，農村就算完了。當然，領主的收入也相對減少、武力也減退了，這是強烈的報復！

但是對於領主而言，更可怕的是農民的暴動，戰國時代的農民暴動才是動搖國家的力量，加賀的集體暴動驅逐了領主層，變成了一個由「百姓治理的國家」就是一個好例子。當時的農民幾乎全部刀槍武裝、也有戰場的經驗，他們為了守住生活、不顧生命地作亂，這些要以武力鎮壓簡直不可能，即使平定了暴亂，也不會多增加一寸的土地，留下的只有荒廢的國土而已。

當然不僅僅是這樣大規模的抵抗，比如說拒絕供出年貢、隱瞞田地的開墾、與他國領主私通等，在農村中有各式各樣令人意想不到的報復手段！

「我們不離開土地，所以要換領主」，當時的農民會以一種冷冰冰的眼光去面見諸侯。所以戰國諸侯們知道這個道理，所以對與農民間的不成文法律——生存權的保護，是無論如何都要遵守的。

為了避免戰國的慘禍，所以農民需利用有權力者的力量來保護他們，但一旦擁權者失去庇護自己人的能力時，卻又會不留情地捨棄不顧農民。您說，戰國時代的農民是不是生存在一個慘烈的時代呢？



疑難解答室



問 建造城畿城鎮時，是該城鎮歸城鎮、水田歸水田地彙總建造呢？還是在村落周圍建水田或旱田，城的周圍建造城鎮會比較好呢？或是應該考慮對整體的城鎮平衡來建造呢？



集結同一種地形或考慮相鄰的地形是沒有必要的，城的收入是完全包含了城的收入範圍，因為是依照地形的數量來決定的。

但是城的附近有河川流過，而且沒有充裕的金錢實施治水時，就要審慎考量建造的地點。這是因為發生洪水時，受害的是河川附近的緣故。反過來說，若不打算實施內政的地方之週邊的河川，就不需要去治水，放在那邊就可以。但是在主城旁邊流過的河川必須預先加以治水，因為城的屬性值會因洪水而下降。

問 在遊戲中的商人總是東晃西晃地來來去去，如何針對什麼樣的商人買賣怎樣的東西呢？



《將星錄》中存在有高級商人、茶器商人、武器商人、書物商人、珍品商人、大砲商人、鐵甲船商人、黑貨商人。哪種商人會出現在哪個城裡完全是不一定的。

至於對各式各樣的商人要買賣什麼呢？首先高級商人經營的是1至3級的家寶；茶器商人經營茶道道具；武器商人經營武器（武器、盔甲、名馬、短槍）；書物商人經營書籍（大部分的劍術書、馬術書、槍術書等）；其他如買賣地圖等，則是之前分類未提及的珍品商人；接著是大砲商人買賣的是大砲；鐵甲船商人是鐵甲船；而黑貨商人則是大砲與鐵甲船兩者均有，也就是說當大炮、鐵甲船同時由黑貨商人帶來時，即



大砲商人、鐵甲船商人遇到的機會不多，即使是要忍痛賣掉軍糧、步槍或是不必要的家寶，也要買幾個下來。

使有些不合理的價格也要設法先買下來；至於軍糧、兵馬、步槍等東西則與哪個商人交易均可以。

除此之外，大阪城、二條城、立花山城各都有常駐的商人隨時都能交易，家寶的準備有時改變，偶而探聽看看就可以。

再者家寶中的煙草、望遠鏡等稱為「南蠻物」，那些東西在「基督教傳教許可事件」發生前，或沒有傳教許可時是不能購入的。



遊戲進行中會看到武將習得內政的技巧等訊息，我想知道在遊戲中武將的能力值如何提昇？

答

「政治」、「戰鬥」能力值的提昇除給家寶外別無他法，但是習得內政技巧、兵科適性的提昇則常常在遊戲進行中看到，在什麼情況下武將才會有所成長呢？

首先，內政的技巧在持續進行開墾作業下，有時能習得；再來的是兵科適性，這有可能在將敵人單位全數殲滅、或俘虜敵人的武將時，會有所提昇；再者俘虜敵人武將時有時也會習得「地道」的戰鬥特技。但不管是哪一種，都是隨機的，無法預期。

另一方面，也有能夠實施操練就能提高兵科適性的城存在，如以下所示：

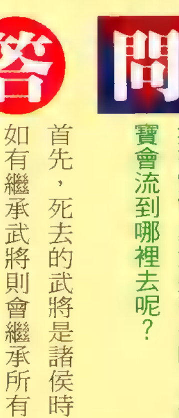
步兵適性提昇：岡崎城、內城
騎兵適性提昇：海津城
水軍適性提昇：大河內城、湯築城
步槍適性提昇：雜賀城
槍騎獲得：岩出山城
忍術獲得：觀音寺城（安土城）
移動力提升：山口城、高水寺城

再者，在大河內城、湯築城的操練適性提昇之同時，亦能得到罕見的戰鬥特



修行事件發生了，若武將的數量很不充裕時想要誰來實行呢？能力值低的武將若提昇其兵科適性也是不錯的。

技「火箭」。



問　持有家寶的武將死去時，其家寶會流到哪裡去呢？

答　首先，死去的武將是諸侯時，如有繼承武將則會繼承所有的家寶，如果沒有時（總之就是諸侯家滅亡時），則流至商人處。

再者，死去的是家臣時，在同一的諸侯家死去的武將有子嗣時以其年紀最長者繼承，若沒有子嗣則由兄弟、若沒有兄弟則由親人等順序，各情形中若是子嗣繼承者同樣是以最年長的繼承。而且同一諸侯家中沒有親人時，與滅亡的諸侯家同樣為商人所有。如此一來，又必須從商人那裡買回來。所以最好要在武將快死之前將其家寶接收，也是手段之一。



問　用了幾次「外交」、「脅迫」沒有成功，要如何漂亮地併吞其他的諸侯家呢？

答　首先，被「脅迫」的諸侯家所擁有的城及鄰近的城中，必須取得其一半以上的支配，這必要條件能滿足的話，「脅迫」才能成功。

此外，對方諸侯擁有幕府官職（管理、探題等），或其他諸侯都被消滅時（只有自己與對方的諸侯家時），就絕對不會成功。

在扮演德川家康等結構有力的諸侯時，條件滿足的話就試試看其效果吧！

第三部

進軍破竹之章

在交戰後勝負的附屬品若是戰勝率的上升的話，那就是接近統一了。此章將介紹從軍力的配置到攻城戰，到最後勝利的情報。



軍團編成之基礎

戰爭是從軍團編成時開始，獲勝的軍團編成法在此傳授之！

編成是一切的基礎

戰爭不是與敵人交戰時開始，應該說是從自己的城派出軍隊時就開始了。部隊編成做得不好，即使是「戰鬥」力高的武將，也難以在戰爭中獲勝。

出征的武將「戰鬥」力高只是基本，對兵科的適性也應注意，兵科的適性如果好的話，「戰鬥」力稍微低一點也能成為強的軍隊。

軍隊有前列、中列、後列，每一列最多配置3個部隊，在前列中配置3個部隊是最基本的作法，但是這個位置最好要避免配置第1部隊，為什麼呢？因為第1部隊被消滅的話，不管其它部隊還有多少士兵都算戰敗。所以第1部隊最好配置在最不容易受到敵人攻擊的地方。

在前列配置的部隊應統一由一種部隊編成，舉例來說，即使是「騎兵」適性比「步兵」適性好的武將，在「騎兵」數量不足時，用1個部隊「騎兵」、2個部隊「步兵」，還不如3個部隊全部都是「步兵」來得好，部隊種類不同時，無法進行一齊攻擊，就不能給敵人重大的打擊。

步槍隊只能編成1個部隊時應配置在中列，這個位置上以間接攻擊為主，受到敵人攻擊少，也可稍微減低高價的步槍損失。

若是騎兵或步槍不足時



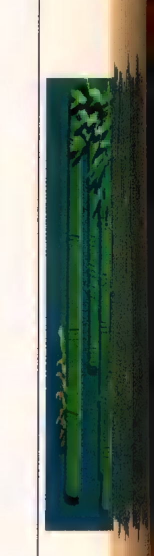
在軍團編成時，應該要細心安排，只要這邊安排不當，說不定武將的能力就半點也發揮不出來了。

部隊編成以兵科適性高的部隊編成為基本，令人頭痛的是「騎兵」或「步兵」適性高卻沒有稱得上的數量時該如何？例如讓伊達政宗率領軍隊，政宗有「槍騎」的特技，可以率領所有種類的部隊，而且騎兵的適性比步兵高。假設騎兵或步槍只有3個部隊，配置成前列3個部隊、中列1個部隊、後列1個部隊時，前列的3個部隊用槍騎隊，中、後列各1部隊用步兵對這樣的編成確實不錯。但是前列3個部隊用騎兵隊，中、後列的每1個部隊都用步槍隊會更好，雖不能有效活用槍騎隊很可惜，但若是以前列直接攻擊，中、後列間接攻擊的攻擊基本步驟的話，這個編成反而比較能給予敵人較大的損害。再者，與前述理論相反的也有前列2個部隊用騎兵隊、1個部隊用槍騎隊的方式，因為騎兵隊的「齊攻」與槍騎隊的「步槍」兩者仍是相關連的。

軍糧的經濟考量

部隊編成後，維持軍隊取決於軍糧的量，一般軍隊最多能持有三千的軍糧，尤其對大名或宿老率領的軍隊最好能讓他持有三千的軍糧。盡管如此，大名率領的軍隊也只能維持行動十二個月。另一方面讓侍大將或步兵頭持有最大量並不經濟，因為軍糧在行軍途中與敵人交戰時如果失敗的話就失去了。因此讓軍隊持有之軍糧量，應該依照武將的身分來決定之。

但是在編成的時候不管計算如何精密，能依照算計的計劃順利進行的情況也不多。在到達目的地之前，若遇到敵人之軍隊接近，也可能會有預料之外的戰鬥發生。若是北國的諸侯，在遇上突如其來的大雪而動彈不得的情形也有，因此對行軍或補給用點心考慮是非常重要的。接下來要說明的是，行軍時要注意的地方。



所以在第1部隊的配置方向預先讓己方軍隊緊鄰著，受到意料之外的打擊就能大大降低。

但是如此一來派出大量的軍隊做全方向的完整防禦幾乎是不可能的，因此利用地形推進軍隊可讓行軍更有效率，若軍隊的一邊緊鄰著不能進出的山岳，則在這一邊就不會有敵人的襲擊；還有海岸線、港灣，除了從海上的攻擊外也無法讓敵人有較大火力的偷襲。因此即使行軍的速度慢下來，也應好好利用地形以推進軍隊。

野戰與攻城之軍隊

己方的軍隊到達敵城之前，敵人靜觀其變的情形很少，大抵上在到達之前敵人就會從城內出兵進行野戰。此時軍隊敗北，整個被解體的情形就非常有可能了。當然這種事要極力避免，若形成大規模的戰爭，部隊要不敗北也很難，這時候預先要有守住參加攻城戰軍隊的念

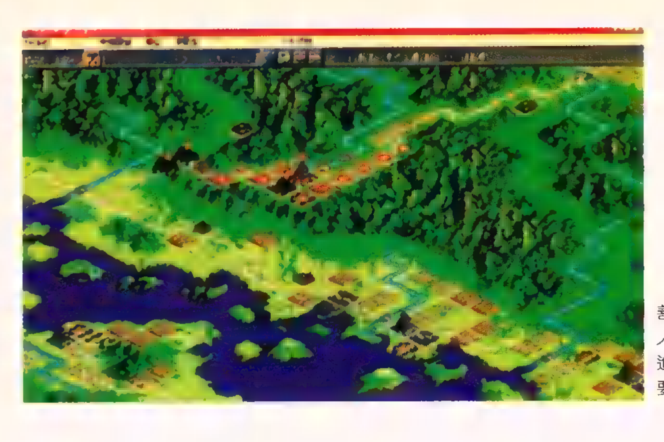
行軍之基礎

軍隊編成後朝著目標勇往直前，途中若是被敵人所羈絆……

要注意意料之外的攻擊

受到敵軍從側面或背後意料之外的攻擊是非常不利的，最初回合無法下達命令、部隊混亂的事情也會有，此時受攻擊方向所配置的部隊會變成前列，因此有很多時候第1部隊突然就變成前列部隊了。

為了避免意料之外的打擊，軍隊最好不要單獨行動，若讓自軍軍隊緊鄰在一起，則該方向就較沒有受攻擊的危險。



善使用引誘部隊來引誘敵人，就能夠非常輕鬆地推進部隊。若有機會，應該要儘量活用此戰法。

頭來行軍，攻城戰時擁有忍者或「地道」技能的武將很珍貴，因此這種武將配置在行軍兵團後方盡量不要捲入野戰中。總之，擔任野戰的軍隊與擔任攻城的軍隊要分開來。

再者，組成引誘部隊作戰也有效果。由於電腦有趨向最接近的軍隊攻擊的傾向，因此使用引誘軍隊導引敵人向與本隊相反的方向走。這種戰法用於攻擊被自己的城包夾住的敵城時，效果特別突出。例如擁有岡山城及吉田郡山城而要攻擊福山城時，從兩城派出軍隊，因為敵人向某一個方向派出軍隊而另一方向兵員不足，就可直取福山城。

補給是勝利的生命線

軍隊必須有運輸隊配合，行軍途中受到敵人攻擊因而士兵數量減少，這樣下去會攻不下敵城，為了保持軍隊的最好狀態，依賴運輸隊的補給是不可欠缺的。更要預測因預料之外的戰爭而拖延作戰行動，在運輸隊裡預先維持多點軍糧吧！

再者，關於運輸隊的注意點有三：

一是運輸隊本身也消耗軍糧，因此運輸隊中有大量的士兵時要維持有相當對應數量的軍糧。

二是對於補給對象的軍隊編成，運輸隊也要持有相對應之裝備（騎兵或步槍），例如欲補給的軍隊是騎兵隊或步槍隊編成的軍隊時，不只是對軍隊的兵員補給而已，騎兵隊或步槍隊的士兵數量增加的話，也要有相當的裝備數量配合增加。因此成為補給對象的軍隊是騎兵隊或步槍隊時，運輸隊中也必須要有那些裝備才行。

最後是運輸隊絕對不能在軍隊的前面出現，沒有攻擊力的運輸隊若受到敵人攻擊時可說不堪一擊，運輸隊被消滅，那作戰行動就可說是失敗了。



野戰總論

軍隊編成時若與敵人相鄰接，戰爭將一觸即發。

避免正面攻擊

受到意料外的襲擊是非常不利的，此點應該可以理解得到。反過來說，從己方對敵人做意料外的襲擊就絕對有利。突然進入野戰時儘量避免正面的攻擊，要從側面或背面攻擊，但是在支城裡的敵軍，從側面或背面都無法做意料外的襲擊，支城以外的地形防禦效果差距很大，等到敵軍往其他地形移動時再加以攻擊。

各個擊破效果好

野戰時首先第1個目標是擊破敵人的第1部隊，因為若殲滅第1部隊則可直接戰勝。但是並不一定要到這樣的情勢才戰鬥，無法攻擊到第1部隊或是在其後列的位置無法給予重大的打擊時要如何是好呢？這時可用各個擊破的方式，一個一個加以殲滅，敵軍消滅、我方的士氣會增加，相反的敵人的士氣會低落，士氣增加，戰鬥力也隨之增加；士氣低落，戰鬥力也跟著降低。總之，若能將敵人的部隊各個擊破，這時敵我雙方戰鬥力的差距就加大了，即使戰鬥開始時敵人的戰鬥力上升，但若能予以各個擊破的話，則反敗為勝不是不可能的。

野戰時前列實施直接攻擊，中列及後列實施間接攻擊，前列部隊若能實施「齊攻」，就不要做「普通」攻擊，因為「普通」與「齊攻」的攻擊給予敵人的損



突然從敵人的背後出現，趁敵人的部隊正設法在轉向時，好好地攻擊他們，說不定一回合內就能得到勝利了！

害是有相當差別的。

以策略彌補兵員之不足

在比起我方部隊的數量，敵人的士兵數量有壓倒性的優勢時，通常是無法戰勝的。在此情形下需有效地運用策略才是勝利之鑰。

「火攻」可使敵人部隊人數減少並造成不能行動，但是使用有「火箭」技能的步兵之策略還不如使用弓箭做間接攻擊比較好，為了能給敵人確切的損害，以「火箭」方式可與「火攻」一樣具有相同的功效。而「混亂」不能減少敵人的數量，只能讓其不能行動，若是敵人的戰鬥力高昂，我方有被殲滅的危險時才使用。

若是士兵數量有很大差距，要取得勝利非使用集中攻擊來消滅第1部隊不可時，可以試試「挑撥」的方式。「挑撥」會使敵人的整個部隊往前移動，再來將眼前形成單獨的敵人部隊做普通攻擊，如此可防止我方的第1部隊受到敵人之「齊攻」的集中攻擊。但是這個策略必須只有在敵人的第1部隊前面沒有其他部隊時才能使用，若是有其他部隊存在時，即使策略成功也無法使第1部隊移動至前列。

陷入困境時想要用的策略是「灌醉」，因為「灌醉」是敵人士氣比我方愈高愈容易成功，例如第2部隊到第5部隊都被消滅，只剩第1部隊孤立的情況時使用之，若成功的話回合結束，保持勝負不分的情形也不少，在將要敗北之前可試試看。

也有故意不勝的戰爭

野戰當然是以勝利為目標，但是在《將星錄》中也有故意放棄勝利比較好的情形，此是《將星錄》中的一大特色，在攻城戰的地方有詳述，若攻城時城內還留有武將，城就很難攻陷，若解除攻城讓敵人武將率軍出城，在野戰時故意

平手不分勝負。為什麼不要戰勝呢？因為在野戰中戰敗的部隊會改變要移動的單位，在下回合時大都回到城內去了，若是不打勝，則敵人武將會把部隊原原本本地留在城外。

野戰時最長有5回合，有此概念後要保持不分勝負並不難，此時運用「混亂」、「灌醉」讓敵人不能行動之策略最具效果。敵人無法勝利也沒有戰敗，用此來形成長期戰。再者，不要用會減少己方軍隊的「普通」或「齊攻」之直接攻擊，改用「弓」、「步槍」做間接攻擊亦可達到效果，就算前列也讓其做間接攻擊。間接攻擊比起直接攻擊是較不會減少敵人的數量，這也是不分勝負的攻擊法。若是策略全部成功，最好是能形成隨時可將敵人殲滅的戰況，此時下達與戰鬥無關的「移動」命令消耗掉回合數。

看清天時

依季節不同，野戰的時間長度也會改變。具體來說，白晝長的夏天有5回合；日落較早的冬天只有3回合。如前所述將敵人引誘出城做勝負不分的野戰，冬天比夏天容易當然是不用說了。另一方面想要對敵人用「水攻」的城，可在接近秋天時做野戰的考慮，因為即使野戰勝利將敵城包圍，到實施水攻前也需等上將近一年，這會消耗包圍士兵的軍糧。但若攻下了城，自然也能拿下敵城之軍糧，故也不能說完全浪費。但實施野戰時應該考慮自己往後的目標選擇季節，若是能配合天時就較能成功。

在自己的領域內野戰？

在此之前敘述了攻陷敵人的野戰，但是來自於敵人攻擊己方之城，為了擊退敵人的野戰也是有的。這時有兩點要注意：



冬季時的野戰只有三回合，若想準備從容不迫地應戰是來不及的，應以速戰速決做個了結。

一是不要急著出兵，不能從背面或側面攻擊時再等一回合，在可能的位置之前採難分勝負的戰法，然後再加以迎擊，但是率領敵軍的武將有「移動力」時要注意，那時多少會有些不利，因此很顯然地預先將軍隊開出城外會比較好。

另一是雖只限於戰力有餘裕時，但在生產力高的地形野戰也要極力避免。例如說在水田或周邊城鎮實行野戰時，常會將好不容易因內政而提昇的等級下降下來。在平地或丘陵打戰也要防止這種不經濟的情形發生，不能忘記戰場是在自己的領域內喔！

一觸即發的戰爭

那麼下頁起逐一個別解說各個陣形，解說之前再一次簡述各部隊的特徵：

「步兵隊」：不需要裝備；不花金錢；不受天候左右。

「騎兵隊」：攻擊力比步兵隊強；回合輪流快速。

「步槍隊」：以間接攻擊能給予敵人較大的損害；在攻擊之同時也能使敵人混亂；但是下雨或下雪時，間接攻擊不能用。

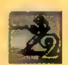
考量如上的特徵及兵科適性來配置各部隊組成陣形。下頁介紹的陣形的「攻擊力」、「守備力」之項目是用來表示陣形之特徵，並不是在實際上的攻擊力或守備力的變化。而「機動性」是從側面或背面受到攻擊時之對應度的評價，與單位體的移動力完全無關，請注意不要搞混了。

基本陣型之組合

有關基本陣型之組成，之前都已簡略提過了，但接下來要具體介紹的是什麼樣的陣型是用來應付什麼樣的狀況。此部份將以被認為是比較基本的11個陣型來說明，藉此思考出適合自己的陣型，加油！以每戰必勝為目標。


步兵隊


騎兵隊


步槍隊


槍騎隊

正面攻擊型



攻擊力	★★★★★
防禦力	★★★★★
機動性	★

被運用最多的陣型是正面攻擊型。一邊以第1、第2部隊間接攻擊做掩護，一邊以第3至第5部隊實施「齊攻」，這陣型的攻擊力與防禦力都是最大，在第3至第5部隊之一角有要崩潰情形時，移動第2部隊以取代之。這陣型的缺點是以步兵E組成的第1部隊不能做直接攻擊，對側面及背面的攻擊非常弱，特別是受到背面攻擊時第1部隊退到中列前就會被打敗了。

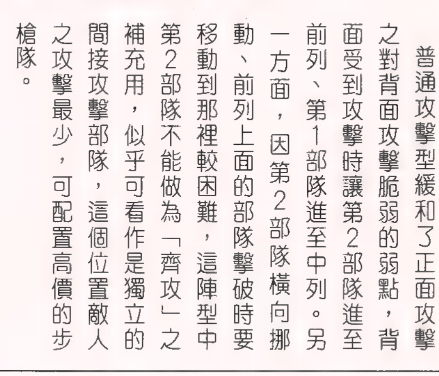
普通攻擊型





攻擊力	★★★★
防禦力	★★★★★
機動性	★★★

普通攻擊型緩和了正面攻擊之對背面攻擊脆弱的弱點，背面受到攻擊時讓第2部隊進至前列、第1部隊進至中列。另一方面，因第2部隊橫向挪動、前列上面的部隊擊破時要移動到那裡較困難，這陣型中第2部隊不能做為「齊攻」之補充用，似乎可看作是獨立的間接攻擊部隊，這個位置敵人之攻擊最少，可配置高價的步槍隊。



突騎一擊型



攻擊力	★★★★
防禦力	★★★★
機動性	★★

「騎兵」之兵科適性最高，而且此陣適合有「突騎」技能的武將，第1至第3部隊編成騎兵隊；第4、第5部隊編成步兵（步槍）隊，運用前列直接攻擊、中列間接攻擊以減少敵人之士兵數量。在這之間，第1部隊以「火攻」或「混亂」等翻弄敵人，最後用第1部隊之「突騎」攔截之。但是敵人武將也有「突騎」技能時，有敵人對第1部隊攻擊先發制人的危險性必須注意。





主力步槍型



攻擊力	★★★
防禦力	★★★★★
機動性	★★

此陣型中「步槍」的兵科適性高，但是有步槍不足之傾向，第1至第3部隊為步槍隊；第4、第5部隊為步兵隊，第5部隊被消滅時第4部隊到前列防止敵人攻擊之期間，步槍隊從後列來攻擊敵人，因為敵人在前列集中攻擊，貴重的步槍不會減少。這陣型若有「三段」的能力最好，但是下雨天時攻擊力等於零，必須注意此陣型會受天候所左右。

專職戰鬥型

攻擊力	★★★★
防禦力	★★★
機動性	★★★★★

「步兵」或「步槍」是S時可從後列間接攻擊到敵人的後列，此陣型不管哪個方向受到攻擊，第1部隊都是在中列，而且可以馬上退到後列。但是身分低、士兵數少時，不能做大的打擊，殲滅敵人會有困難。兵科適性在A時，後列的兩個部隊上移到中列有同樣的效果。的確是傾向於擅於戰鬥的陣型。

戰鬥大名型



攻擊力	★★★★★
防禦力	★★
機動性	★★★

戰鬥力高的大名率領千人的第1部隊不容易被殲滅，第1部隊大膽地配置在前列即是戰鬥大名型，側面或背面受到攻擊時第1部隊不會到反方向的前列。但千萬要避免當第1部隊混亂時，敵人將其做為「齊攻」的目標之最壞情況。最好是除了像上杉謙信這種戰鬥力非常高的諸侯外，不要輕易用此陣型。

步槍騎兵型

攻擊力	★★★★★
防禦力	★★★★
機動性	★★

「槍騎」與「突騎」技能兼備、騎兵與步槍均十分充足的陣型。當然從第1到第5部隊全部都由步槍騎兵隊編成，晴天時全部部隊以步槍攻擊，下雨天時第5部隊直接攻擊，第3、第4部隊以「突騎」彌補不能使用步槍之不足，如果再有「三段」技能的話，這支軍隊要消滅掉4至5個敵軍隊是有可能的，但要警覺到會失去大量的騎兵與步槍。

側面攻擊型



攻擊力	★★★★★
防禦力	★★★
機動性	★★

多數個敵人之軍隊並排，對其中一個軍隊做側面攻擊時，下一回合我軍側面受到衝擊的可能性很高，此陣型首先對敵人側面攻擊時前列3個、中列2個部隊要佈署高的攻擊力，下一個月敵人來攻擊我軍側面時，佈署成前列2個、中列1個、後列2個部隊，而且第1部隊置於後列降低被殲滅的危險。若從左方衝進來時，把第1部隊與第2部隊位置調換。

側面防戰型

攻擊力	★★★
防禦力	★★★★★
機動性	★★★

此乃對側面有防備之陣型，此圖是預測由左方被攻擊時的陣型，假設從左方來的攻擊與從正面來的衝突是相同的，第1部隊置於後列、佈署成前列2個、中列2個、後列1個部隊之陣型，因為這樣，在最初的第1回合從己方無法出擊，第1部隊被殲滅的可能性較低，相反的若是受到從右方來的側面攻擊，第1部隊變成孤立在前列時要注意之。至於右側面的防衛佈署就成相對稱的位置即可。

詐騙誘導型

攻擊力	★
防禦力	★★★★★
機動性	★★★

此陣型是要引誘敵軍到某一點，那時故意背向敵人的方向佈署我方軍隊，敵人的軍隊以為是絕妙的機會必定做背面攻擊，但是若預先做此陣型，受到背面攻擊時正好變成前後相反，實際上是變成普通攻擊之陣型。當然最初的回合有不能攻擊的缺點，但是第1部隊變成了後列不會被殲滅。

長距移動型

攻擊力	★
防禦力	★★★★
機動性	★★

做長距離之移動時事先安排成此陣型，不管從哪方向第1部隊都是在中列。還有若是第1部隊為步兵隊、第2至第5部隊為騎兵隊時，因為騎兵隊可比步兵隊更快速依序調轉，就可更換成第1部隊配置在後列，成為前列3個、後列2個部隊的陣型，但是配置在後列的騎兵隊完全無法參加攻擊，從我方實施攻擊之際，實行補給，接著修改成傾向戰鬥的陣型。

野戰之順序

順序	說明
軍隊之編成	除戰鬥力、擅長之兵科、以及與其有相關連的城之所有步槍、軍馬、甚至是身分（所能持有兵數）等，都必須加以考慮以決定出征之武將。
出陣	背面或側面不要被攻擊；儘量避免單獨行動；讓多數個軍隊出征；不可忘記要有運輸隊跟隨。
行軍	可能的話從我方開始發動攻擊，但是從回合之順序很難好好地進行，與其完全使出機動力移動到遠方，不如隨時對敵人發動攻擊來得好。沿著地形效果高的地方行軍，當然背面或側面不要被攻擊。
野戰開始	萬一是在側面或背面野戰時，與其保持將要崩潰的陣型戰鬥，不如讓其「移動」重整陣型來得好。若是在地形效果高的地方，要設法發動野戰。
攻擊開始	若能好好地在敵之後方發動「齊攻」一舉殺倒對方，步兵頭也有可能打倒大名，以「齊攻」為中心、並使用「灌醉」、「挑撥」來導引有利之狀況。



攻城戰總論

不管是拼命攻擊或拼命防守之攻城戰，該如何成功攻下或防守住呢？

不管是攻擊或是防守……

攻城戰有其難度！

必須在十五回合內，將本丸（城中心築有天守閣處）的防禦度變成0才算攻陷城池。沒有勝負不分之情形，不能攻下來就算是攻擊這一方失敗。再者，若不能突破城門，則不能攻擊到固守在城內之部隊，反而防衛側則可從城內進行對外攻擊（擁有大砲時例外，因為可以做間接攻擊）。

另一方面要固守城池也是困難，因為握有戰爭主導權的完全是在攻擊側。戰場是從我方之城開始，若是要計算損益的話，戰勝也只是拉平，戰敗則完全是負的。總之，守城之戰是絕對必須要勝利的戰爭。而且若是最後的城被攻陷時，那時候玩家之諸侯滅亡，遊戲就結束不能再繼續進行了。因此即使擁有多個城，為了實現天下統一的願望，就必須再次把城奪回來。無論如何，所有的城都必須要堅守住！

不管是攻城戰或是守城戰都很困難，玩者在遊戲中或許可感受到這矛盾點。這是有理由的，因為不管是玩家或是電腦，都以實現統一天下為目標，但是電腦不能實現統一天下時不會受到懲罰，但若是玩家的諸侯死亡且後繼無人時，仍然算是滅亡，遊戲就停止不能進行（電腦大名也會有滅亡之情形，但遊戲還是繼續進行）。再來因為不能實現天下統一則會滅亡，玩家在一定期間內要一次

◎城與中庭之士兵數

註：樓台數因城之規模有所變化而不一定。但中庭所能配置之士兵數則依城之大小在一開始時就已規定好。

中庭可配置500人之城	內、肝付、八代、立花山、中津、府內、山口、中村、湯築、福光、吉田郡山、福山、天霧、勝瑞、月山富田、津山、雜賀、鳥取、八上、大和郡山、二條、建部山、大河內、觀音寺、小谷、岡崎、稻葉山、一乘谷、濱松、松倉、駿府、七尾、深志、躑躅崎、海津、久留里、春日山、与板、棚倉、黑川、高水寺、三戶、松前、安土
中庭可配置700人之城	大阪、小田原
中庭可配置1000人之城	都於郡、佐賀、岡[illegible]、岡山、姬路、那古野、御山、富山、箕輪、河越、佐倉、宇都宮、水戶、新發田、小高、山形、岩出山、久保田、弘前

次奪取敵方之城，而且必須固守所有的城！

首先在開始時

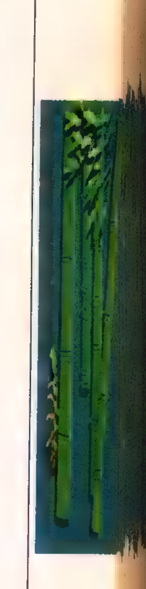
若是進入攻城戰，實際上在對城開始攻擊之前應預先多做幾次確認。

首先是城的型態，全國的城有十一種型態，容易攻的、容易守的，各種形式都有，攻擊方法也大有不同。在一二二頁後記載有各式型態城池之介紹，進入攻擊前一定要加以確認。

再來是在中庭上能配置的士兵數，就依照城之大小最初之規定的數量預定。至於樓臺數則依城之等級決定，有多少等級就有多少樓臺，不能一概而論。

另一方面，有關於士兵數有一覽表供作參考，在進行攻擊之際，自已城中防備敵人來犯要留多少部隊也有個目標。

再者是調查防禦度，移動游標到城門的部份就可知道城門的防禦度，防禦度





若攻城戰開始，首先要檢查敵人的布陣與防禦力，特別是要檢查門的防禦度與在樓臺取得陣地的敵人部隊之攻擊回數。

並不是一定值，會隨著「修建」或戰爭而有高低變化，攻擊前一定要先調查，而且必須根據防禦度的高低來思考攻擊城門的方法。

再下來的是調查守城部隊中到底有沒有指揮武將。若是沒有指揮武將的話就沒有什麼好擔心的；若有指揮武將時則要有對付的策略，有沒有指揮武將可從部隊之表示中確認之，把游標移到該部隊上就可以知道指揮武將的名字、「戰鬥」、「智謀」等能力及忠誠度，一定要事先調查。

而且可從有無指揮武將決定要不要攻擊樓臺，沒有指揮武將的部隊的樓臺攻擊時不會受到什麼大損害，將其忽略也沒關係，相反的若有指揮武將時，攻擊下個城門或防禦據點前不先將士兵數減少的話，會遭受到很大的損害，所以要開始攻城時先要將這些必要事項調查完成。

在攻城戰中，第1部隊的攻擊力要比其他部隊來得高，野戰時也是如此。因為第1部隊被擊倒的話，其他部隊就不能行動了。所以在可能遭到還擊的場所中要最後才派出，但是在沒有還擊樓臺的情形時用第1部隊去攻擊的話，可大幅降低其防禦度。

攻擊開始！

現在就對城門攻擊！

開始攻擊就突然去「開門」是有勇無謀的。城門的防禦度有多少？防禦度高時不容易成功，在攻擊中降低其防禦度到一百五十左右再去「開門」吧！要降低防禦度，「普通」攻擊是一般作法，若是我方有「戰鬥」力高的武將時，可用效果更好的「火攻」試試看。因為「火攻」的成功率與「戰鬥」力是成正比的。但是失敗時完全不會降低敵之防禦度，因此考量回合數及城門或守城部隊數來選擇是要用「普通」或是「火攻」吧！



偶爾也能成功地用「開門」指令在一回合內就將門打開，但一開戰後立即用「開門」指令攻城門是不智的。

攻入了城內，然後向防禦據點或樓臺攻擊，這時候若一開始就以「智謀」高的武將用「混亂」的方式來處理的話，我方士兵數較不會減少。但若是突破了所有的城門到達本丸處時，就可集中攻擊本丸，即使本丸旁邊有樓臺，在除了有兵科適性高、迎戰回合數多的武將在裡面之外，可無視其存在。本丸的防禦度下降到0就勝利了，無需再做不必要之攻擊。對本丸攻擊時，用能降低防禦度同時又能減少士兵數的「火攻」最為有效，因此「戰鬥」力最高的王牌武將要盡可能地保持到最後的攻擊。

最後，再對「內應」與「開城」加以說明。內應者出現時，一方面從城內對樓臺攻擊；一方面去「開門」非常有利。若有忠誠度低的武將在守城時絕對要試試「內應」，但是成功率並不是很高，不要過分期待，最好還是要有完全以獨自力量將城攻陷的打算；至於另一個「開城」指令是可以立即奪取到城，但守城的敵將會全部退走。基於人才確保之觀點，這是不推薦的策略，考量今後之防衛，除了一定要削減對方的士兵數、降低其防禦度以外，最好不要使用。

敵人攻來時！

守城側要如何做比較好，相信不必再詳細地重新說明。至於攻城側的理論，則以相反的方式進行即可。就如前面所述的，對城來說有容易防守的城、也有難以防守的城。若能了解下面所說的各種城之特徵，特別是難以防守的城的話，應能做到萬全的防禦。

山城（小）

肝付、八代、立花山、福光、天霧、津山、雜賀、鳥取、大和郡山、建部山、稻葉山、松倉、海津、久留里、与板、棚倉、黑川、三戶



最一般的形式

城門數是4，比起山城（大）少1。攻擊1門或2門只要1個部隊，攻擊時慢慢進行將會消耗掉回合數。「放火」成功率高之戰鬥力高的武將，或是「開門」成功率高的忍者是不可或缺的。再者擁有「地道」技能的武將或是大砲的話更有利，向防禦據點之武將施以「內應」也有效果。總之最大的難關就是突破1門及2門，從最初就以戰鬥力最高的武將攻擊之。

至於防禦側方面，任何的城士兵數均只能配置五百人，而且城門數比山城（大）少1個更難以防守。但是若能提高城的等級，就能多出2個樓臺來幫助防守。當敵人到達城本丸前，就可以從樓臺迎擊將其消滅，不過若是4個軍隊攻過來時就非常難防衛了。為了城不被敵人包圍，預先在城的周圍配置武將會有效果，若是沒有任何的作業，敵軍靠近時也要配置一個完整單位部隊以避免其向城接近，當然能事先配置軍隊最好，若是城內的士兵數較少時，配置無攜帶任何物資的運輸隊也可以，只要不讓敵人接近就好。

山城（大）

吉田郡山、月山富田、八上、觀音寺、小谷、一乘谷、七尾、春日山



不能靠表面來斷定的城攻略困難

城門數5，是攻佔非常困難的一種城，說比要攻陷大阪城或小田原城還困難也不為過，理由之一是只能用1個部隊去攻擊1門與2門，與可用2個部隊去攻擊的平城比較起來要花加倍的回合數。以普通攻擊會比用地道攻擊更容易用盡回合數而失敗的情形較多，因此要攻擊這一類的城，戰鬥力高的武將或忍者不可缺少，用「火攻」來降低其防禦度、以「開門」一口氣攻取城門。若有持有「地道」技能的武的話將更有利。若能省略對防禦據點的攻擊，可省下那一部份的回合數。

防衛側配置的士兵數任何城均最多只五百人、樓臺數最多3個，與突破城門的困難度相較下，迎擊受到的損害較輕。要攻破這種城可將樓臺忽略，只專心對城門攻擊即可。依部隊情況在攻擊之前若有可做間接攻擊的大砲最好，若很不湊巧地前述所說的條件均不能滿足時，向防禦據點的武將施以「內應」試試看，成功時內應的武將從內側城門開啟的話則非常有利。防禦側只管提高防禦度，用迎擊給予的損害很小，以消耗回合數之作戰來讓其退散，而且對下次之攻擊先做準備，預先必須留有持有「修建」能力的武將。

寺院



全是門徒的總寺院

全國只有1個，只有御山御坊是這形式。門有3個；1門與2門能用2個部隊；3門與本丸能用3個部隊攻擊；樓臺有4個。乍看下是容易攻陷的城，但是可配置士兵千人、難易度中等，在最左邊能看到的樓臺之攻擊範圍不易了解，可考慮用對攻擊2門與3門的部隊加以迎擊。

這個城的等級下降，樓臺數也不太會減少，等級下降到3時，本丸側的樓臺消失，即使等級降到1也只有消失1個樓臺，還有2個樓臺在兩個地方留著，因此不要太去想用降低等級以減少樓臺的戰法比較好。已經配置千人的防禦據點要如何攻擊是問題，與樓臺不同的是攻擊防禦據點時攻擊部隊的士兵數也會減少，若要想減少士兵數的損失的話，先使用「混亂」後再去攻擊比較好。若能侵入到本丸，因為能迎擊的樓臺只有1個，等於已經勝利了。相反的在防禦側，無論如何都要防止被侵入到本丸，有效利用千人的士兵數以阻止攻擊側的進度，加以拖延，而且平均地迎擊部隊，敵人的士兵數減少的話也只有防禦值下降。若是守城之戰，針對消耗回合數的戰法來運用會比較好。

有護城河之平城

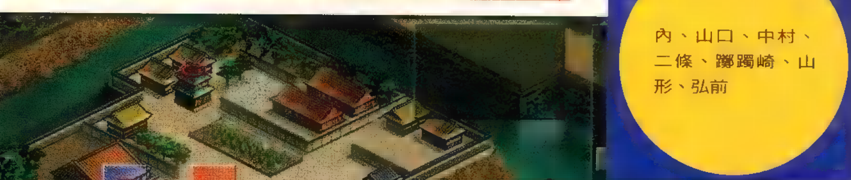


佐賀、中津、福山、勝瑞、大河內、那古野、濱松、富山、宇都宮、新發田

攻守全憑布陣

此型的城全部有十個，是一般形式的城。攻擊側與守城側哪一方有利很難一概言之。門數3、各個門能用2個部隊攻擊；本丸能以3個部隊攻擊，這種形式的城，若提高防禦度就會增多相當的樓臺是其特徵，特別是修建到最高值時，每個區段各有2個樓台，全部就有6個，從防衛觀點來看，多少也提高了防禦度。從攻擊側觀點來看，相反的應在降低其防禦度上下功夫。福山、勝瑞、富山3個城能用水攻就一定要用水攻。因為持有這些城的大名受到如毛利氏、三好氏、上衫氏等戰鬥力高的家臣所保護的情況居多，估計各門平均必須以4回合來突破。對於此點要充實攻擊部隊的質與量，最好是家老等級的人2人以下、且平均戰鬥力也要在七五以上。對於防禦側方面，能配置千人的佐賀、那古野、富山、宇都宮、新發田以外的城，要有全部部隊都有指揮武將的心理準備。因為樓臺數多，能以強力的部隊迎擊的話對防禦側相當有利。若有「步槍」高的武將的話，要預先備齊多點步槍，特別是防禦度只能提高到六百、士兵只能配置五百人的濱松城是這種形式的城中，最不容易防守的城。若您擁有濱松城，這點要預先記在心上。

雙重有護城河之平城



內、山口、中村、二條、躑躅崎、山形、弘前

不費苦心就可攻陷嗎？

最容易攻、最不容易守的就是這種形式的城。城門數全部只有3個，而且能用2個部隊攻擊1門，3個部隊可攻擊2門、3門，4個部隊更可攻擊本丸。基本上若認真地攻擊，即使是防禦度最高也可以一次攻下城，因為對攻擊側是絕對有利。「火攻」、「混亂」、「開門」等指令，除非沒有自信，要避免使用，以普通攻擊似乎就可確實地降低其防禦度。又駿府城及弘前城可用水攻要先記住，相反的擁有這種城的諸侯在防衛上一定要多加注意；山形城與弘前城士兵可配置一千人尚可放心，其他的城只有五百人，如果敵人軍隊接近時，即使1個或多數的家臣也要移入城，就算是正在實行命令中的單位也要終止，移入城內比較好。在守城方面，各部隊都要有指揮武將以提高戰鬥力及迎擊回合數，除此之外別無他法。內城之島津氏或躑躅崎住房之武田氏等戰鬥力高的家臣較多的緣故，或許可以擊退敵人；最危險的是二條城，因為此城的最高防禦度是五百，即使有萬全的防禦態勢也有陷落的危險，持有這城的諸侯要及早地攻下大阪城等安全之城，如此即使二條城被奪去也不會有滅亡的危險。

單邊靠水雙重有護城河之平城





聳立在平原上的城

門只有3個，在攻擊側方面能攻擊本丸或各門的部隊都是2個部隊，相連繫的城很少。這種形式的城全部僅有3個。深志城、箕輪城、河越城其難易度完全不同，深志城的最高等級僅能到6，能配置的士兵數五百人，更可以用「水攻」，在攻城戰時能以4個軍隊加入，攻略容易；另一方面箕輪城的等級能提高到7、河越城的等級8，能配置士兵一千人，而且不能用水攻，攻擊上屬於困難類。對於1門、2門、3門到打開之前，城內的2個樓臺會來迎擊，好好使用「放火」或「開門」以求迅速突入城內，特別是士兵數有千人的箕輪城與河越城突入時損失很大要特別注意，攻擊本丸只能用2個部隊，如果本丸兩邊的樓臺有「戰鬥」力高、攻擊回合數多的武將做為率領武將時，若先從這裡攻擊的話，下一回合開始損害能變小。

對於防禦側方面，本丸與6個地方的樓臺，還有2個防禦據點配置的部隊都有武將的話則毫無問題，剛剛說過的容易攻陷的深志城也可以放心，但是城內的武將數在3以下就亮起紅燈，因此只有充份利用樓臺數多的有利點。

雙重有護城河之平山城



都於郡、府內、岡山、水戶

守城側必須提高防禦度

門數3個，這種形式的城攻擊其各個門可用2個部隊，且能用3個部隊攻擊本丸。特別的是攻擊側與防守側哪一方有利很難說。全部有四個城、其中都於郡城、岡山、水戶3個城在防禦側可配置士兵千人，唯一只能配置五百人的府內城，在攻城戰時能參加的軍隊最多2個，攻擊側、防禦側的條件確實是不相上下，勝敗可以說是全憑指揮武將的能力。在攻擊側方面，要將敵人武將即使1人或多人引誘到城外，還有都於郡城與水戶城可以用「水攻」，在攻城戰前一定要先用「水攻」。若一個門不能在4回合以內突破，該城就很難攻陷了。若敵人的武將能力高時，有必要用忍者以「開門」試試，增加持有「地道」技能的武將之對策。在防禦側，可考慮與攻擊側相反的方式，任用「戰鬥」力高的指揮武將，提早向忍者或擁有「地道」的武將攻擊。這形式的城的防禦度如果提高到五百以上時，對於攻擊1門的敵人可以用2個樓臺來從城內迎擊，所以要事先修建。若玩家扮演的是全部只憑作戰武將的能力、未受到家臣恩惠的都於郡城的伊東家來進行遊戲的話則相當辛苦。並不僅僅限於伊東氏，有了這種形式的城，要確保多數能指揮防衛部隊的武將。

雙重無護城河之平山城

佐倉、小高、久保田、松前

容易攻擊難以防守的城之典型

門只有2個，是容易攻擊、難以防守形式的城。對門之攻擊可用2個部隊，對本丸之攻擊可用3個部隊，攻擊側是壓倒性的有利。為抑制有失敗可能性的攻擊，以普通攻擊確實地降低其防禦度。久保田城可以用水攻，先用水攻降低防禦度是較簡單的攻略。另一方面在防禦側確實是陷入苦戰，因為不僅門少，還加上樓臺也少，但是佐倉、小高、久保田3個城全部可配置士兵數千人，若從樓臺迎擊的部隊配有「戰鬥」力高的武將、在到達本丸之前就能消滅掉敵人相當的士兵數，若是敵之軍隊接近時，要先將在城附近作業的家臣完全移入城內不要遺留，特別是防禦度只能提昇到五百的佐倉城，在各防禦據點的部隊都要預先配置「戰鬥」力高的指揮武將，城能不能防守全靠指揮武將的能力。這種形式的城之中，唯一只能配置五百人的松前城乍看之下會認為是最難防守的城，其實是最容易防守的，因為有兩方向是被不能進入的地形所包圍，能參與攻城戰的軍隊僅有2個，而且攻這城時必須渡海、長途行軍，如果敵人到達城之前擊退其運輸隊，防守就比較輕鬆些。

有護城河之高城樓平山城（小）



湯築、岡豐、姬路、岡崎、岩出山、高水寺

正統地攻擊較好

門數4，可以攻擊本丸及各門的部隊全部是2個部隊，是標準形式的城。依防禦度之不同，能配置士兵數五百人的湯築城、岡崎城、高水寺城對攻擊側稍微有利。相反地能配置千人士兵的岡豐城、姬路城、岩出山城，則在防禦側稍稍有利。在攻擊側平均必須3回合才能打開各門，防禦側士兵數有五百人的城可以用「普通」攻擊為中心，但是配置千人的城有必要用「火攻」、「開門」，因此若無「戰鬥」力高的武將指揮部隊時，則無法輕易地侵入本丸。但是城提高到最高等級時，樓臺數全部有7個地方，防禦部隊有武將在時，可想像將受到相當大的損害，特別是要打開1門時，城內兩個地方的樓臺會來迎擊，這時大概要用忍者率領的部隊來迅速地開門。攻擊2門時因為從內側迎擊的部隊只有1個，這時先保留忍者的部隊，留到與1門相同會有2個樓臺迎擊的3門再運用之。還有就是沒有一個門能用「水攻」。在防禦側方面要提高防禦度，留數名的指揮武將，則一次就被攻下的危險性就降低了，但是受到連續的攻擊仍然危險，所以要預先留有能有效實施「建築」之修建的武將，特別是防禦度最高六百的岡崎城絕對有必要。

有護城河之高城樓平山城（大）

大阪、小田原

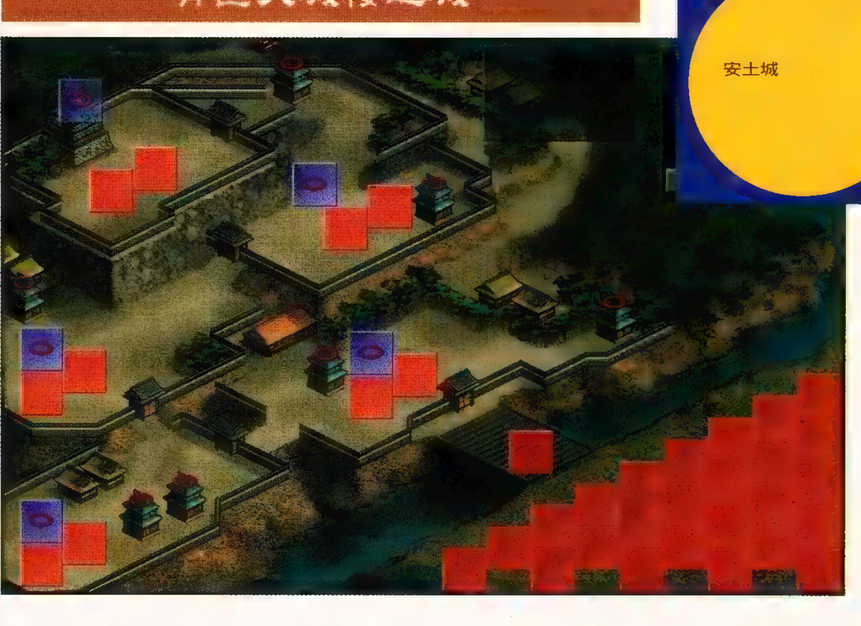


難攻不破的巨城

最難攻略的城就是這種形式的城，門有6個，而且除了2門外，包含本丸也只能用2個部隊攻擊。代表的小田原城、大阪城就是這種難攻不陷落的巨城。門有6個，打開1個門必須耗費3回合才能攻陷，為了要「開門」，忍者不可缺少。再者防禦側能配置士兵數七百人，若沒有多數位擁有士兵數九百人的宿老會很辛苦。即使用精銳部隊攻擊，若防禦側的各部隊有武將時要攻陷城是非常困難的事。但是大阪城可以用「水攻」，在6月、7月、8月間連續用水攻，防禦度可急速下降後將其攻陷。另一方面小田原城不能用「水攻」，城修建到等級8時要以一次攻擊下此城幾近不可能，這時忠實地像秀吉那樣對軍糧攻擊是最妥善的對策。若不想那樣做，就算幾次嘗到失敗後再將城包圍2重、3重，每月發動攻擊，不給敵人有「修建」的時間，對於嘗到敗戰的部隊，為了撤退時不失敗，應要先給予「名馬」。

關於防禦側方面，只要防禦度不下降，則其他沒有什麼注意點。

有巨大城樓之城



安土城

壯麗的霸王城

只有第4劇本與第5劇本登場的安土城，是屬於這種特異形態的城。是高峰期的信長所建造的威風堂堂的巨城。門有5個、樓臺有7個是標準的大型城，雖然能配置的士兵數只五百人，但是能攻擊的部隊數也少，特別是可以攻擊1門的部隊只能1個，還有城的北面及西面是琵琶湖，能參與攻城的軍隊2支，總合來說是非常難攻陷的城。但是雖說只能2支軍隊參與攻城戰，但換個觀點來看，用2支軍隊就可以做軍糧上的攻擊。對於只能用2支軍隊出陣的其他城也可以說是同樣的。位於這種地形的城，軍糧攻擊可以說是非常合理的。若是要以力攻試試看，因為只能用2支軍隊出陣，若沒有能率領九百人部隊之攻擊軍隊的宿老時，苦戰必將到來。若是劇本4中織田家的居城時，因為防禦度到最高等級時敵之武將數目也多，攻略很困難。另一方面，劇本5中明智家的居城時，防禦度高但是武將不多，玩家若是柴田、羽柴、德川時則可很快奪取之。防衛上，劇本4織田家沒有什麼可說，但劇本5明智家時要把難防守的二條城的士兵或騎兵、步槍全部移往安土城，以此為根據地大致上就可以安心了。

攻城戰之順序

策略1

「暗殺」、「內應」、「施計」之外，還有其他的儘量用看看。



包圍城的軍隊不要過多，因為用 1 個部隊接近，當敵人出城討伐時，可簡單地從側面、背面攻擊，最低情況時加 2 個部隊即可。

策略2

若城內留有很多敵將、兵士時，要特別地多用些手段，儘量運用水攻、軍糧折損等方法。

攻擊門

用「普通」、「開門」、「火攻」三種攻擊方法打開城門，有忍者時要有效活用之。

中庭攻擊

為了攻擊下一個門，在中庭干擾的部隊要加以攻擊，以持有「地道」的武將擊潰在中庭上駐守的敵人則可以攻擊城門。

前進城中心之本丸

一邊反覆地對門攻擊、對中庭攻擊；一邊以本丸為目標，為了不受到無用的迎擊，在已經無用的中庭上不要放置部隊，應先全部退避到城外。

對本丸攻擊

之後就只對本丸攻擊，所有留下的部隊總動員，到最後關頭不要失誤。

集體暴動是什麼？

結束以宗教信仰為中心的政權，讓諸侯大名煩惱的獨特暴動是什麼呢？

早在信長活躍於歷史之前，北條早雲登場的時代，此乃長享二年（一四七七）的事了：：也就是應仁之亂的故事。

加賀之守護者富堅政親，在其居城高尾城被攻陷後被迫自殺身亡。仔細分析一下當時社會的情況後，會發生這事件的發生並非事出無因。但令人驚訝的是，發動此事件的乃是由以淨土真宗為中心的信仰者變成的「一揆」（暴民），民眾自行結束以宗教為中心的政權，最後卻倒向世俗的權力者這邊。

「一向一揆」（集體暴動）。

人們把具有這種獨特特徵之暴民做如此之稱呼。

在加賀之集體暴動後的九十餘年內，這股力量也支配了一個政權許久。在歷史上以石山本願寺為中心而集結的門徒與織田信長激烈地反覆交戰是很有名的。這集結的暴民其力量從何而來？此集結之暴民到底是什麼呢？

一向一揆的特殊性

在此之前，一般有叫「土一揆」、「國一揆」等的暴民集團，「土一揆」指的是土豪或農民以武力起義，對權力支配者要求某些條件（如免除年貢、罷免地方官等），一旦目的達到就結束了。

至於「國一揆」方面規模更大，因為所謂的國人、國眾的土著之武士層大多參加了暴民集團，起義的目的更為激烈，大多是為了阻止戰國大名（諸侯）將國家變成自己的領國等事。

「一揆」的意思有團結一心的說法，農民或土豪團結一致起來為了保住自己的生活與安全而對抗權力者，此為當時一般的「一揆」形式。

但是「一向一揆」卻不同！更為顯著地表現出來的是三河之「一向一揆」。

在三河地區宗教教徒集體起義之松元平康（後來的德川家康），侵佔了本願寺派之寺院領土，這時候本來的支配層中，也從元康的屬下繼續出現自己之暴民勢力，因此三河事實上是陷入了內亂中。

三河武士忠誠心之強廣為眾人所知，但他們竟背叛其主君元康：：

至少三河武士能忍耐貧困、保持質樸的氣質，對於他們來說，並不是像一般的暴民一樣所見到的是以「求取生活的安定或利益」為共通目的。他們不是要背離質樸那種目標，而是在衡量忠誠心與信仰時選擇了信仰而已。

「一向一揆」與其他的「一揆」其決定性的不同如下：

門徒們不是求現實的慾望，所謂的淨土宗（集體信仰宗教）是以「思想」為中心而行動的，一般都有認為念唱

「南無阿彌陀佛」就能得救的想法。因此保衛宗門而死的人，保證可以原諒其生前之罪過，並榮登極樂世界。徵集年貢的領主們，可能不知道這些教徒百姓的真心想法，其實所謂的「主君」也不過是與眾生平等地位的一個人罷了！

戰亂中當時痛苦的人們心中大大地升起了死後靈魂得救的這種思想，有了超越現實利益的向心力。所以「一向一揆」一旦崛起後，卻有比一般的暴民所沒有的力量與團結力。

相信死後靈魂得救的信仰者們根本不畏懼死亡而戰鬥，因為集結於所信仰之旗幟下，要想瓦解他們也沒什麼辦法。對於這些對死亡已經覺悟的集團，戰國諸侯在鎮壓時都感到非常棘手。

本願寺對各國的門徒積極地發出指示，廣範且有戰略地操縱著這股「一向一揆」的力量。來與當時的權力者到處反覆地抗爭，與織田信長在長島、越前、石山的對決乃是其典型的模式。這樣的特徵在其他的暴民上是無法見到的。

各地的暴民勢力遵從總部的指示相互支援，跨越了領國的限制，其勢力幾乎遍及全國，因此無視於世俗的權力層。這與一般的暴民或戰國諸侯的勢力均不相同，可說是前所未有、非常特殊的權力結構。本願寺以這種特殊的結構誇耀其絕大的力量，零星的諸侯等根本跟不上其腳步。

石山本願寺的勢力在到達顛峰時，全國都分佈著有「一向一揆」，但是這股勢力後來也在接近戰國末期時衰退了。

一向一揆之衰退

衰退的原因之一是暴民之內開始有門徒與非門徒之認知差別。似乎大部份的集體暴民體質均是以非門徒為主。當戰國諸侯之領域內開始安定後，非門徒參加暴民的意義就消失了。還有因為戰國諸侯把集體宗教信仰視為支配領國的障礙，所以開始鼓動百姓回歸農事，社會情況變安定後，人們的不滿漸減，自然原已擴大的集體暴動勢力也會漸漸平復下來。

第二原因是僧侶有了貴族化的現象，這在加賀時特別明顯。這對暴民眾人的團結可說是不可估量的傷害，門徒們本來在原宗主前應該是平等的，但理應更實踐這種教義的僧侶們卻率先將教義打破，於是信徒們對信仰抱著疑問實屬當然。集體暴動的強大源自於信心，失去信心後則比普通的「土一揆」還不如了。

最後，最大的原因還是在戰國的諸侯，這還不只是信長而已。因解除了過去權力而單一支配領國的戰國諸侯們，對輕視諸侯權威的宗教門徒均不再饒恕，於是更加加強諸侯在領國內的統治權力，一向一揆的勢力因此就更加減弱了。

如此一來，漸漸地苟延殘喘的「一向一揆」不久後就被信長徹底鏟除了。

「一向一揆」在戰亂時期是求取救濟的人們走向實現希望的道路。但是以石山本願寺為中心出動時，「一向一揆」的行動已經超過一般暴民的範圍，在本願寺有機會集結各地起義的暴民勢力的時候，那些分散在日本全國的小勢力變成了罕見的武裝勢力。

集結門徒與信長對抗的本願寺，已經由所謂的「宗門」變成了該叫做戰國諸侯的姿態存在，這種姿態與人們的信仰相比可說是非常醜陋。



疑難解答室 其參

問 在野戰時，總覺得電腦的軍隊總能先攻過來，野戰時的回合輪流順序是按照什麼基準來決定的呢？

答 首先是按照兵科來決定，具體上應該是以「騎兵與槍騎」→「步兵」→「步槍」→「船」→「鐵甲船」之順序來輪流，若是相同兵科時，兵科適性高的先輪，還有是第一回合時採取攻擊的一方容易先輪到，會感覺電腦較快的原因是你進入守勢後未先從己方開始主動攻擊不是嗎？但是攻擊回合的輪流順序，其他與武將的「戰鬥」力、兵科的適性、兵數、地形效果等各式各樣的因素牽連在一起，不能夠下斷言一定是哪一個較先。

順便一提的是在槍騎隊的情況時，騎兵與步槍之適性高的一方變成了部隊的兵科適性，舉例來說，鈴木重秀的「步槍」是S、「騎兵」是B，當率領槍騎隊時，其適性就是S。

槍騎隊是與騎兵並列為最早回合輪流的部隊，步槍攻擊更增加其攻擊力，大都能使敵人混亂，的確是可以形成有利的戰局，所以率領高價的部隊是十分有價值的。

問 用劇本4的真田來進行遊戲，仔細地建造國家，有了不少的士兵、軍糧，反覆地向北條領地之箕輪城進攻，誰知此時武田的軍隊卻從背後偷襲而來，雖然在海津城留了有數萬的士兵，但卻幾乎沒有武將，此時要撤回軍隊似乎也來不及了……這要如何做比較好呢？



答 首先，電腦會估計我方對哪一個方向出兵後再攻過來。另外如果可能的話，先不要利用友好度來與要打擊的對方結為同盟，但是實際上在連續對某一勢力出兵後，對他



出陣時可以的話，一個軍隊跟隨一個運輸隊，即使完全沒有運補功能，但在軍隊的陣型變換上也有其價值。

的外交也很難成功了。

接著再回答關於您的問題：若想要確實地守住海津城，就必須將已經出陣的武將折返回來，但是軍隊的移動速度卻很慢……

所以如果此時己方有輸送隊的話，那就對軍隊加以補給，但實際上是將部隊的士兵數與軍糧反運回運輸隊去，讓士兵數變1、軍糧變0的情形時，軍隊就會被解體而變回單一武將的移動單位。移動單位在一回合內可移動的距離較遠，這樣說不定就能趕上海津城的守城戰了。運輸隊隨後再慢慢回城即可。但這樣的緊急處置方式，可能的話還是要儘量避免較好。不過您沒想到運輸隊還有這樣的活用方法吧！

還有，前面的問題裡提到的槍騎隊，在攻城戰時並不能像在野戰時一般地發揮戰鬥力。在包圍敵人時用槍騎隊包圍，在攻城戰時卻要用步兵隊來作戰。因此在野戰時將敵人擊破後，可運用上述運輸隊的運用方法配合改變陣型，好在攻城戰時變成適合的步兵隊。

結論就是，有運輸隊的配合下，軍隊要大要小都會比較彈性些，這是一種特別的運用方式。

問 背後或側面沒有遭受到什麼衝擊，野戰開始後馬上敵我雙方的士氣就隨之不同，這到底是什麼原因呢？

答 這可以說是「包圍效果」，以多數的軍隊將敵人包圍後，攻擊的一方士氣會提高（相反地被包圍的一方士氣會下降）的緣故。

士氣是與野戰時的攻擊力、守備力有關，與關鍵性打擊（螢幕上有閃電般的光芒）之出現機率也有關係。還有，殲滅敵人之際，俘擄敵人武將的機率也是



出現關鍵性之打擊時，受到攻擊的部隊會混亂，提高士氣對各方面都有利，可能的話用多數的軍隊將敵人包圍攻擊比較好。

包圍時比較高，可能的話用很多的部隊去包圍後攻擊比較好。

還有，雖然是廢話，但還是要一提的是，野戰時飛過來的箭可將其掃落下來，這技巧的出現率與「戰鬥」力是否超過八〇有很大的不同，不滿八〇的武將可以說別奢望他會來這招。所以決定出陣的武將仍然應該以其「戰鬥」力做基準。

問 已買了大枚的大砲，但是我不清楚要有多少程度的戰鬥力？在攻擊上會有什麼樣的效果？

答 就如相談室其貳所說的，大砲、鐵甲船只能向大砲商人、鐵甲船商人及黑貨商人才買得到，若發現到一定要趕緊買下來。但是價格高，若不善加利用就沒意義了。除之前所述外，在此概要地將這些兵器說明一下：

首先是大砲，可以在野戰、攻城戰時使用，可同時讓多個部隊受創，而且使混亂的機率變高。在攻城戰時，能在每一回合中做間接攻擊，從最初回合馬上就可以以本丸為目標發射，還可穿越打不開的門做攻擊，但是大砲有可能在使用中損壞。

接下來是鐵甲船，只能在海上使用，但是跟大砲一樣可使多個部隊受創，而且在海上的地形效果與一般的船比起來要來得高，且沒有損壞的可能。

大砲、鐵甲船也因「戰鬥」及「步槍」的適性愈高而命中率也隨之變高。

因為鐵甲船的活用範圍較狹窄，勉強買下或許沒有必要，但大砲要預先買下一至二門，況且在攻擊難以攻下的城時可派上用場。

問 選擇劇本4的鈴木家來扮演，設法躲開了織田家的猛攻，也勉勉強強增加了所領土地，最後更要



受到軍糧攻擊的城，其一切收入會被斷絕，也無法與商人交易。不久即軍糧耗盡、兵員也會減少。在估計適當的時機後再進行攻城。

攻陷信長所取得的安土城。於是當然用主力來包圍，兵員也很充份，然而安土城中從信長開始留有精銳的部隊，這樣一來似乎很難勝利，若有必勝的對策，請指教！

答

安土城在劇情的開始點起，其防禦度就有八百，若是信長坐鎮本丸等地，那勝算幾乎沒有。這時有效果的是軍糧攻擊，在背後有琵琶湖作為依靠的安土城，能配置軍隊的方向只有2個，軍糧攻擊可說是可行的。

受到軍糧攻擊的城，其一切收入均被切斷，也無法與商人交易。不久後就會軍糧耗盡、兵員也會減少，估計適當的時機後再進行攻城。

軍糧攻擊之方法簡單，在其城之可以配置一單位的地形用軍隊包圍起來即可，這個軍隊若是安國寺惠瓊所率領的兵1也沒什麼關係。這是因為要撐到對方軍糧耗盡、兵員開始減少時，還要花相當的時間，且因為包圍部隊大多時間都是閒著，所以若使用主力部隊是很可惜的。率領主力殺開到城的路，以不太任用的武將來包圍，然後主力武將在其他方向繼續進軍就可以了。

還有，要攻擊防守堅強的城的情況時，「水攻」也是有效的手段。不過在安土城不能實行，關於「水攻」的條件請參照遊戲的線上援助。



當發覺到城的四周已被敵人的軍隊包圍，總之是正受到軍糧的攻擊。城中雖有很多武將，但己方卻不能連續派出軍隊，軍糧也將耗盡，到底要怎樣才能擺脫呢？



若受到軍糧攻擊時，就變成不能佈署軍隊等單位。但若能先瓦解包圍網之一角，就可以佈署軍隊單位來應付。由他城連續派出軍

隊援助也是不錯，但是只有自己一個城時要怎麼辦呢？

在遇到這種軍糧攻擊時，電腦大都會開始調整策略的運用，但是用「混亂」等是白費功夫，因為必須是要以瓦解包圍網為目的，所以應該要用「內應」或「暗殺」，而且應附帶所謂的「流言」。但是因為不管用哪個方式，其成功率都不是很高，所以達成前要花費相當的時間。

如果放眼望去被包圍城的四周若有獨立勢力（白色旗的單位）時，應要遣送使者，施以「收編」，若能給付金錢千元，「收編」通常都能成功。然後率領變成是自己勢力的軍隊去攻擊包圍網最弱的一角亦可。如此是最好不過，雖然附近的獨立勢力應該很少，但若能取得的話，卻是很確實的方法呢！

將士兵撤退到城外時要注意本丸著火的情形，守城側什麼都不能做，城的防禦度會一直下降，冒險地作戰會白白浪費兵力，要部隊要好好地動員。

問

因為是進入攻城戰之最高潮，期待能夠必勝，於是以三倍於守城側的兵力攻進去，但是意料外的抵抗很激烈，本丸就在眼前，陷入了勝負不知會轉向何方的狀況。盡可能地注入了全部的力量，無論如何也要勝利，但是⋯⋯

答

重要的是削減敵人戰力之同時，己方的損害要抑制到最小，可能的話是剛剛好能夠戰勝最好。但是當前的情形是在城內的部隊受到了敵人的迎擊，那要怎麼辦呢？最好是一邊把部隊置於城外，一邊思考使敵人損傷之方法，總之就是「火攻」。

若打開了到本丸的路，剩餘的部隊一個一個送進去、放火，若幸運地沒有完全被消滅，殘存的部隊再撤退到城外，然後若火滅了再送部隊進去放火。雖不能說是必勝法，但不就能抑制兵力的折損了嗎？

第四部

情報總覽之章

能夠知己知彼才能百戰百勝，此章中將陸續介紹《將星錄》中登場的武將、城堡、還有家寶、官位等資料。



武將資料一覽表

註：[illegible]能並不包括裝備[illegible]的變化。

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
ア																	
青山忠俊	52	68	43	C	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
赤池長任	22	78	65	B	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
赤井直正	48	81	73	B	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
赤尾清綱	51	72	57	C	D	E	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
明石全登	47	81	58	B	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
赤松則英	45	39	27	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
赤松則房	55	43	60	D	D	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
赤松政秀	55	68	69	C	D	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
赤松義祐	54	45	53	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
秋田實季	58	59	67	C	D	D	C	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
秋田種實	71	52	62	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
秋田種長	67	46	55	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
秋月文種	51	73	42	C	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
秋山信友	80	71	56	C	B	E	E	×	○	×	○	×	×	○	×	×	×
明智秀滿	57	71	56	B	D	B	E	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
明智光秀	94	68	90	A	C	B	E	×	○	○	○	○	○	×	×	×	×
淺井長政	72	83	50	B	B	D	E	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
淺井久政	51	36	45	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
朝倉景鏡	54	61	75	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
朝倉景隆	53	64	50	C	D	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
朝倉景健	50	71	49	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
朝倉宗滴	78	87	85	A	B	E	E	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
朝倉義景	51	25	45	E	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
淺野長晟	68	62	56	C	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
淺野長政	79	61	73	C	D	D	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
淺野幸長	77	78	76	C	D	C	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
朝比奈信置	33	69	52	D	D	E	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
朝比奈泰朝	52	75	53	C	C	E	D	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
朝比奈泰能	75	64	58	D	D	E	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
淺利勝賴	42	54	33	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
淺利則祐	44	45	36	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
足利義昭	86	21	89	E	E	E	E	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×
足利義氏	58	27	30	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
足利義輝	74	76	50	C	D	E	E	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×
蘆田信蕃	48	71	61	C	B	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
蘆田康勝	39	55	22	D	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
蘆名盛氏	85	81	86	B	B	E	E	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×
蘆名盛興	62	48	54	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
蘆名盛重	57	59	45	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
蘆名盛隆	66	51	72	C	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
阿蘇惟將	63	52	55	D	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
阿蘇惟光	50	47	40	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
安宅信康	51	51	45	D	D	D	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
安宅冬康	59	75	62	C	C	D	B	×	○	○	×	○	×	×	○	×	×
穴山小助	58	83	84	C	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
穴山信君	77	45	46	D	C	E	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
姉小路良賴	69	59	68	C	D	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
姉小路賴綱	72	65	68	C	C	E	E	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×
阿部正次	72	52	61	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
安倍元真	38	67	42	C	D	E	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
甘粕景繼	36	75	58	C	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
尼子勝久	45	59	23	D	D	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○
尼子國久	42	77	26	B	B	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○
尼子晴久	65	69	20	C	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
尼子誠久	39	79	14	B	B	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○
尼子義久	50	48	17	D	D	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
天野隆重	43	65	61	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
荒木又右衛門	10	89	40	C	E	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
荒木村重	52	83	47	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
有馬豐氏	52	55	53	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
有馬直純	71	43	63	D	D	C	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
有馬晴信	81	55	63	C	D	B	D	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
有馬義貞	51	53	39	D	E	C	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
安國寺惠瓊	90	23	82	E	E	E	E	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
安東舜季	57	45	52	C	D	E	C	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
安東愛季	80	73	78	B	D	D	C	○	○	×	○	○	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
安藤守就	65	66	77	C	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
イ																	
飯田覺兵衛	28	76	62	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
井伊直孝	84	77	72	C	C	C	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
井伊直政	86	81	75	C	B	D	E	○	×	○	×	○	×	○	×	×	×
池田勝正	45	53	44	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
池田恒興	66	68	56	C	D	C	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
池田輝政	78	74	73	C	C	C	E	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
池田知正	51	52	50	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
池田長正	50	64	40	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
生駒親正	64	56	57	D	D	D	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
石川數正	88	53	84	D	D	E	E	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
石川五右衛門	4	90	87	S	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
石川重之	51	66	26	C	E	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
石川高信	63	67	59	C	B	E	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
石川康長	64	46	41	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
石田三成	93	36	29	D	D	D	E	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×
伊集院忠倉	74	62	70	C	C	C	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
伊集院忠朗	79	68	80	C	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
伊集院忠真	55	60	54	D	D	C	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
伊集院忠棟	69	56	75	C	D	C	E	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
以心崇傳	88	15	91	E	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
磯野員昌	32	84	57	B	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
板倉勝重	88	24	83	D	D	E	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
板部岡江雪齋	79	14	76	E	E	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
伊丹康直	36	66	48	D	E	C	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
市川經好	72	34	66	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
一條兼定	34	19	5	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
一万田鑑實	56	74	47	C	C	C	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
一色義清	45	60	47	D	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
一色義定	54	67	38	D	D	C	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
一色義道	44	63	34	C	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
伊東祐兵	58	67	60	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
伊東祐慶	66	54	47	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
伊東義祐	61	72	55	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
伊奈忠次	89	21	50	E	E	E	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
稻富祐直	31	78	70	D	B	S	E	○	×	×	×	○	○	×	×	○	×
稻富祐秀	36	75	62	D	B	S	E	○	×	×	×	○	○	×	×	○	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
稻葉一鐵	71	77	72	B	C	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
稻葉正成	58	54	52	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
豬苗代盛國	57	62	54	C	C	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
豬苗代盛胤	41	71	49	C	B	D	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
豬保邦憲	9	65	31	C	E	D	D	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
金川氏真	57	18	11	E	E	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
金川義元	80	63	77	C	E	C	D	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○
岩城貞隆	56	43	42	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
岩城重隆	68	65	67	C	C	E	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
岩城親隆	61	42	43	C	C	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
岩城常隆	53	40	50	D	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
岩城友通	54	60	58	D	D	D	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
犬童賴兄	79	47	70	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
犬童賴安	72	71	68	C	C	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
う																	
上衫景勝	83	85	70	B	B	C	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	○
上衫景信	66	47	59	D	C	E	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○
上衫憲政	59	37	40	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
上衫景虎	66	57	40	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○
上田重安	63	35	60	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
上田朝直	73	40	60	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
上田憲定	64	33	50	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
宇喜多忠家	63	67	58	C	C	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
宇喜多直家	92	74	96	C	C	C	E	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×
宇喜多秀家	59	75	46	C	C	D	C	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×
宇佐美定滿	56	85	88	B	B	E	E	×	○	○	×	×	×	○	×	×	×
氏家定直	70	47	73	C	C	E	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
氏家卜全	57	71	51	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
氏家光氏	35	73	61	C	B	D	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
氏家守棟	63	56	82	C	C	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
臼杵鑑速	82	52	78	D	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
宇都宮國綱	62	45	53	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
宇都宮廣綱	63	48	65	D	C	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
鵜殿氏長	48	34	46	E	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
鵜殿長照	49	46	51	D	D	E	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
梅津政景	78	30	54	D	D	D	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
宇山久兼	67	56	53	C	D	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
浦上政宗	62	64	66	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
浦上宗景	64	57	65	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
上井覺兼	76	48	69	D	D	C	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
海野六郎	16	89	90	S	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
エ																	
穎娃久虎	29	79	60	B	C	B	E	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×
江戸重通	50	35	41	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
江里口信常	18	87	30	B	E	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
遠藤直經	27	83	52	B	D	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
遠藤基信	80	38	67	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
オ																	
大內定綱	47	72	68	C	C	E	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
大內義隆	41	37	33	E	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○
大內義長	49	35	24	D	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
大久保忠佐	42	78	66	B	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
大久保忠鄰	71	52	57	D	D	C	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
大久保忠世	46	77	69	B	D	C	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
大久保長安	93	17	87	E	E	E	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
大崎義隆	49	36	28	D	C	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
大崎義直	46	44	35	D	C	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
太田資正	60	77	63	C	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
大谷吉繼	88	83	81	B	B	C	E	○	×	×	○	○	×	○	×	×	×
太田康資	41	66	35	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
大友宗麟	80	66	74	C	C	B	E	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×
大友親家	45	63	39	C	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
大友親盛	48	61	54	D	D	C	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
大友義統	60	46	44	D	E	C	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
大野治長	68	36	63	D	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
大村純忠	67	42	59	C	D	B	D	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
大村喜前	47	51	41	D	D	B	D	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
小笠原貞慶	65	67	55	D	A	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
小笠原秀政	63	64	47	D	A	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
岡利勝	73	67	70	B	C	D	E	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×
岡部正綱	68	57	67	D	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
岡部元信	38	75	49	C	C	D	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
岡本顯逸	74	13	68	E	E	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
岡本禪哲	76	12	70	E	E	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
岡本宣綱	72	22	65	D	E	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
岡本賴氏	29	73	50	B	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
奧平信昌	46	77	65	B	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
長船貞親	71	56	69	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
長船綱直	76	30	57	D	D	D	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
小島政章	53	60	56	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
小田氏治	56	50	41	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
織田有樂齋	57	28	61	E	E	E	E	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
織田信雄	42	41	27	D	D	D	E	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
織田信包	67	58	54	D	D	D	E	×	×	○	○	×	○	×	×	×	×
織田信孝	52	68	15	C	C	C	E	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×
織田信忠	73	64	69	C	C	C	E	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×
織田信長	98	94	95	B	C	S	D	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
織田信行	64	46	41	D	D	E	E	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
織田秀信	60	48	40	D	D	D	E	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
小寺政職	64	51	42	D	D	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
鬼庭綱元	74	73	72	C	B	B	E	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×
鬼庭良直	50	78	48	C	B	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
小野木重次	64	69	51	C	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小野寺景道	62	65	66	D	B	E	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
小野寺義道	40	63	8	D	C	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小幡景憲	17	70	83	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小幡信貞	42	68	53	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
小濱景隆	37	69	44	D	E	C	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
飯富虎昌	55	87	64	D	A	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
小山高朝	57	55	49	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
小山田信茂	74	66	78	B	B	E	E	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×
[illegible]																	
甲斐宗運	83	76	85	B	C	D	E	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
甲斐親英	55	57	38	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
海北綱親	49	77	73	C	B	E	E	×	○	×	×	○	×	○	×	×	×
香川親和	48	59	36	D	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
香川元景	58	55	59	C	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
柿崎景家	34	96	10	D	A	E	E	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
蠣崎季廣	77	56	74	C	D	E	C	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
垣屋續成	67	41	70	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
垣屋恒總	44	50	42	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
垣屋光成	51	58	57	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
筧十藏	74	72	80	C	C	B	E	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
葛西親信	56	38	46	D	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
葛西晴信	58	39	51	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
堅田元慶	63	39	53	D	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
尾原景宗	36	69	45	D	E	C	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
片桐且元	60	66	49	C	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
片倉景綱	87	72	86	B	B	B	E	×	○	×	○	○	×	×	×	○	×
加藤清正	70	86	69	B	B	C	E	○	×	○	×	○	×	○	×	×	×
加藤嘉明	57	79	64	C	C	C	C	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
金上盛備	66	61	56	C	C	E	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
金森長近	70	63	57	C	D	C	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
可兒才藏	20	89	57	B	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
樺山久高	53	64	56	C	D	C	C	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
蒲池鑑盛	71	63	72	C	C	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
上泉信綱	35	94	53	B	E	E	E	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
龜井茲矩	79	46	76	C	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
蒲生氏鄉	89	85	83	B	B	C	E	○	○	○	×	○	×	○	×	×	×
蒲生賢秀	67	54	66	C	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
蒲生定秀	68	63	62	C	D	E	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
蒲生秀行	71	51	59	D	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
河尻秀隆	33	78	48	C	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
河田長親	74	69	73	C	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
川村重吉	87	25	50	E	E	E	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
神戸具盛	46	39	49	D	D	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
キ																	
城井鎮房	55	72	43	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
木曾義利	32	49	7	D	C	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
木曾義昌	75	57	70	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
木曾義康	59	58	47	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
北條景廣	39	73	46	D	B	E	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
北條高廣	56	84	49	C	B	E	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
北信愛	72	67	71	C	C	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
北田具教	62	75	47	B	C	E	D	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
北田具房	42	36	31	D	D	D	D	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
北田晴具	70	58	62	C	D	E	D	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×
吉川經家	39	76	61	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
吉川廣家	79	62	78	C	C	C	E	×	×	○	○	×	×	×	○	×	○
吉川元長	59	76	64	B	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	○	×	○
吉川元春	73	91	70	A	B	D	E	○	×	×	×	○	×	○	○	×	○
木下勝俊	61	26	45	D	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
木村重成	35	74	44	C	D	D	E	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
肝付兼亮	27	64	9	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
肝付兼續	54	76	53	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
肝付兼護	49	46	44	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
肝付良兼	51	71	60	B	C	D	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
京極高次	63	47	55	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
京極高知	60	40	53	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
京極高吉	62	45	54	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
吉良親貞	66	82	69	B	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
吉良親實	63	68	56	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
霧隱才藏	7	92	93	S	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ク																	
九鬼守隆	53	70	58	D	E	C	A	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
九鬼嘉隆	43	81	68	D	E	B	S	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×
朽木元綱	69	46	74	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
口羽通良	79	42	71	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
九戶政實	47	81	61	C	B	E	E	×	○	○	×	×	×	○	×	×	×
熊谷信直	48	73	64	C	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
熊谷元直	45	57	37	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
來島長親	42	70	44	D	E	C	B	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×
來島通總	43	79	64	C	E	C	A	×	○	×	○	×	×	×	○	×	×
來島通康	56	78	64	C	E	C	A	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
黑川晴氏	44	71	64	C	B	E	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
黑田官兵衛	91	78	95	A	D	C	E	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×
黑田長政	84	80	85	C	C	C	E	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×
黑田職隆	71	54	73	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
コ																	
高阪昌信	80	79	86	C	B	E	E	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×
香宗我部親泰	85	72	84	C	C	D	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
河野通直	47	41	35	D	D	D	C	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
河野通宣	50	54	42	D	D	D	C	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小島職鎮	69	51	71	D	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
兒玉就方	38	68	65	D	D	C	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
木造具政	64	46	68	C	D	E	D	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
木造具康	53	63	49	C	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
後藤賢豐	72	56	68	C	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
後藤又兵衛	37	88	64	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
小西行長	83	61	55	C	D	C	B	×	○	○	○	×	×	×	○	×	×

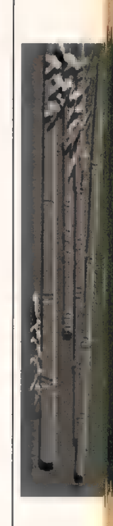
名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
小早川隆景	92	78	90	B	C	D	C	○	×	○	○	○	×	×	○	×	○
小早川秀秋	53	67	45	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
小早川秀包	48	71	62	C	C	D	D	×	○	×	×	×	×	×	○	×	○
小堀政一	82	45	50	E	E	E	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
サ																	
西園寺公廣	44	49	21	D	D	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
齊藤龍興	53	59	25	D	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
齊藤道三	93	84	96	A	B	C	E	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×
齊藤利三	40	69	53	C	D	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
齊藤朝信	77	82	73	C	B	D	E	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×
齊藤義龍	65	88	76	C	B	D	E	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
齋村政廣	66	47	28	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
佐伯惟定	48	61	54	C	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
酒井家次	60	59	45	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
酒井忠勝	90	24	83	D	E	D	E	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×
酒井忠次	70	79	71	B	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
酒井忠世	84	50	82	D	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
神原康政	63	84	67	B	C	C	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
阪崎直盛	40	64	28	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
相良武任	82	20	73	E	E	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
相良晴廣	61	62	59	C	D	E	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
相良義陽	50	72	46	C	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
相良賴房	77	49	68	D	D	D	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
佐久間信盛	61	61	62	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
佐久間盛政	25	83	31	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
櫻田元親	62	47	66	D	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
鮭延秀綱	45	65	76	D	C	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
佐佐木小次郎	11	92	20	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
佐世元嘉	69	40	58	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
佐竹義昭	77	64	69	C	C	E	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○
佐竹義堅	64	45	47	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○
佐竹義重	90	87	84	B	B	D	E	○	×	○	×	○	×	○	×	×	○
佐竹義宣	75	77	73	C	C	D	E	×	○	○	×	○	×	×	×	×	○
佐竹義憲	62	51	60	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
佐竹義久	67	31	69	D	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	○
佐佐成政	52	79	48	B	D	A	E	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
里見忠義	49	38	44	D	E	D	C	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
里見義堯	60	77	75	B	C	D	C	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
里見義弘	69	73	61	C	C	D	C	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
里見義康	55	53	52	D	D	D	C	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
里見義賴	58	64	59	C	C	D	C	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
真田大助	40	83	59	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
真田信綱	43	75	59	C	B	D	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×
真田信幸	86	74	81	B	C	C	E	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×
真田昌幸	91	76	97	A	B	C	E	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×
真田幸隆	86	77	99	A	B	D	E	×	○	×	×	○	×	○	×	×	×
真田幸村	53	98	89	A	S	D	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
猿飛佐助	6	93	93	S	E	E	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
猿渡信光	31	69	51	C	D	C	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
[illegible]																	
志賀親次	41	86	77	B	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
志賀親守	67	54	72	D	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
篠原長房	73	45	68	D	D	E	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
柴田勝家	65	92	59	B	A	C	E	×	○	○	×	×	×	○	×	×	×
柴田勝豐	49	44	32	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
新發田重家	45	76	32	C	B	D	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○
斯波義銀	43	25	26	D	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
斯波義統	47	28	29	D	D	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
島勝猛	53	95	84	A	B	D	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
島津家久	54	91	53	A	D	B	E	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×
島津貴久	84	70	79	C	C	C	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
島津忠恒	83	80	74	C	C	B	D	○	○	×	×	○	○	×	×	×	×
島津歲久	66	71	68	C	D	B	E	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
島津豐久	43	73	56	B	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
島津義久	94	79	89	B	C	B	E	○	○	×	○	○	○	×	×	×	×
島津義弘	73	97	78	A	C	B	E	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×
清水宗治	43	78	64	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
清水康英	46	74	55	C	D	D	B	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×
志村光安	58	68	76	C	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
下間仲孝	75	62	78	B	E	B	E	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×
下間賴照	67	74	69	B	E	B	E	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
下間賴廉	40	96	83	A	E	A	E	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×
上條政繁	67	74	69	C	B	D	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
白石宗實	50	77	54	C	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
神保氏張	61	44	49	D	D	D	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
神保長住	44	51	29	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
神保長職	60	59	44	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ス																	
水原親憲	35	70	63	D	B	D	E	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
末次元康	57	62	51	C	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○
陶晴賢	78	84	75	B	C	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
杉興運	64	62	61	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
杉重矩	61	58	48	C	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
杉原盛重	41	63	58	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
鈴木佐大夫	57	82	75	C	B	A	D	×	×	○	×	○	○	×	×	○	×
鈴木重朝	40	81	78	C	B	A	D	×	×	○	×	○	○	×	×	○	×
鈴木重則	42	66	36	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
鈴木重秀	45	97	88	B	B	S	D	×	×	○	×	○	○	×	×	○	×
薄田兼相	14	76	4	B	E	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
須田長義	72	69	74	A	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
須田滿親	73	58	76	A	C	D	E	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
諏訪賴忠	68	33	51	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
セ																	
關一政	48	53	42	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
關盛信	55	67	59	C	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ソ																	
相馬盛胤	68	79	66	D	A	D	E	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
相馬義胤	62	74	62	D	A	D	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×
宗義智	83	44	79	D	D	C	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
十河一存	55	82	62	B	B	D	D	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
十河存英	38	55	37	D	D	D	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
十河存保	56	68	49	C	C	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
タ																	
太原雪齋	87	77	86	B	B	D	D	○	×	×	○	○	×	○	×	×	×
大道寺直次	65	35	44	D	E	E	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
大道寺政繁	82	51	70	D	E	E	D	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
大寶寺義氏	38	67	13	D	B	E	E	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
大寶寺義勝	46	55	33	D	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
高田又兵衛	21	88	19	D	B	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
高梨政賴	47	68	42	D	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
高橋紹運	43	94	70	A	C	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
高橋元種	58	49	46	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
多賀谷政廣	73	33	71	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
高山重友	78	69	72	C	C	C	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
武田勝賴	55	89	46	D	A	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○
武田信玄	96	97	94	B	S	E	E	○	○	×	○	○	×	○	×	×	○
武田信勝	49	70	40	D	B	E	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○
武田信廉	65	53	41	D	C	E	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○
武田信繁	81	82	80	B	B	E	E	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○
武田信豐	56	70	48	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○
武田元明	45	38	27	D	D	E	E	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
武田義信	62	80	59	C	B	E	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○
竹中重門	77	55	71	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
竹中半兵衛	85	80	97	A	D	C	E	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×
多胡辰敬	69	52	57	D	D	E	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
立花道雪	60	96	78	A	B	D	E	×	○	○	×	○	×	○	×	×	×
立花宗茂	62	95	74	A	B	C	E	○	×	○	×	×	×	○	×	×	×
立原久綱	52	63	62	C	D	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
楯岡滿茂	49	67	58	D	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
伊達實元	63	53	64	D	C	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	○
伊達成實	61	91	54	B	B	B	E	×	×	○	×	○	×	×	×	○	○
伊達輝宗	78	61	65	D	C	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○
伊達晴宗	81	58	76	D	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
伊達政宗	96	88	93	C	A	B	E	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○
田中吉政	73	59	55	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
谷忠澄	77	43	71	D	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
種子島時堯	72	50	67	D	E	S	D	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
田原親賢	65	57	75	D	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
チ																	
千葉胤富	56	44	55	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
長宗我部國親	78	73	79	B	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
長宗我部信親	69	84	74	B	C	C	D	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
長宗我部元親	94	91	89	A	B	D	C	○	×	○	○	×	×	○	×	×	×
長宗我部盛親	44	82	39	B	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
長續連	68	48	63	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
長連龍	61	48	48	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ツ																	
津輕為信	88	73	92	A	B	D	E	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×
津輕信牧	71	56	72	C	C	D	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
筑紫廣門	75	47	80	D	D	D	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
津田信澄	54	70	37	C	D	D	E	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
筒井定次	51	44	54	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
筒井順慶	78	49	74	C	D	D	E	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×
津野親忠	71	63	46	D	D	D	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
テ																	
寺澤廣高	76	54	65	D	D	D	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ト																	
土居清良	49	64	73	C	D	C	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
土居宗珊	67	30	66	D	D	E	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
土井利勝	89	48	87	D	D	D	E	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×
東鄉重位	28	90	21	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
藤堂高虎	93	70	91	C	C	C	C	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×
遠山綱景	65	60	53	D	D	E	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
戶川秀安	69	71	60	C	C	D	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
戶川達安	55	65	61	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
土岐賴次	62	32	59	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
得居通年	39	62	51	D	E	C	B	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×
德川秀忠	87	23	88	D	E	D	E	×	○	×	×	×	×	×	○	×	○
德永壽昌	58	50	53	D	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
戶澤政盛	65	60	58	D	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
戶澤盛安	70	83	77	C	B	D	E	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
戶田勝成	47	71	56	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
富田重政	25	89	60	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
富田長繁	30	69	25	C	E	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
富田隆實	26	76	40	C	B	D	E	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
豐臣秀賴	70	50	60	E	E	E	E	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○
鳥居元忠	29	81	46	B	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ナ																	
內藤隆春	62	43	52	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
內藤昌豐	82	74	83	C	B	E	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
直江景綱	83	60	79	C	C	E	E	○	×	○	○	×	×	×	×	×	○
直江兼續	89	84	85	B	B	C	E	○	○	×	○	×	×	○	×	×	○
長尾顯長	46	41	40	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
長尾景虎	70	100	72	B	S	D	E	×	○	○	×	○	×	○	×	×	○
長尾景長	68	43	63	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
長尾政景	76	73	69	C	C	E	E	×	○	×	×	○	×	○	×	×	○
中川清秀	26	75	30	C	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
長野具藤	46	60	36	D	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
長野業正	52	93	86	A	B	E	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
長野業盛	43	73	56	C	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
中野宗時	76	27	82	E	E	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
中村一氏	61	65	52	C	D	D	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
名古屋山三郎	19	88	18	B	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
那須資晴	53	69	55	B	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
長束正家	92	28	32	E	E	E	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
鍋島勝茂	75	72	68	C	C	C	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
鍋島直茂	91	82	86	B	B	C	E	○	×	○	○	○	×	○	×	×	×
成田氏長	62	49	68	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
成田長忠	59	52	61	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
成田長泰	56	65	51	C	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
成松信勝	41	82	65	B	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
成富茂安	74	76	55	C	C	D	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
南條元忠	49	53	23	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
南條元續	73	69	78	C	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
南部利直	84	57	80	D	C	D	E	×	○	○	○	×	×	○	×	×	×
南部信直	79	62	70	D	C	D	E	×	○	×	×	○	×	○	×	×	×
南部晴政	55	86	65	C	A	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
ニ																	
新納忠元	50	82	63	B	C	C	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
二階堂盛義	58	42	52	D	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
仁科盛信	59	82	51	C	B	E	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○
二本松義繼	54	54	77	D	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
丹羽長重	57	61	43	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
丹羽長秀	86	66	76	C	C	B	E	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×
ヌ																	
溫井景隆	66	32	75	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
溫井總貞	67	31	74	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
沼田祐光	71	72	82	C	C	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
ネ																	
禰寝重長	74	49	60	D	D	D	D	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
別所吉治	31	42	22	D	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
根津甚八	72	78	50	C	B	D	E	×	○	×	○	×	×	○	×	×	×
ノ																	
延澤滿延	32	83	44	B	C	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
乃美宗勝	34	65	63	C	D	C	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
ハ																	
芳賀高定	80	40	71	C	D	E	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
芳賀高武	56	37	58	D	D	D	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
芳賀高繼	66	38	67	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
羽柴秀次	59	63	35	C	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
羽柴秀長	92	75	84	B	C	B	C	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○
羽柴秀吉	100	80	94	A	C	B	E	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○
支倉常長	77	26	65	E	E	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
田山昭高	45	42	38	D	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
田山高政	55	41	35	D	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
田山義續	65	49	41	D	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
田山義綱	60	50	36	D	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
田山義慶	50	42	40	E	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
波多野晴通	49	53	48	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
波多野秀治	47	71	57	C	D	E	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
蜂須賀家政	87	65	83	B	D	C	E	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
蜂須賀正勝	70	85	88	A	D	C	E	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
八戸政榮	73	63	65	C	C	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
服部半藏	8	93	94	S	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
花房職秀	21	78	6	C	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
馬場信房	76	83	77	C	B	E	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
林通勝	65	44	77	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
林羅山	88	16	91	E	E	E	E	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
原田直政	46	75	52	C	D	A	E	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
原田信種	44	64	51	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
原田宗時	37	80	64	C	B	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
原虎胤	26	89	61	B	C	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
槁直之	20	72	12	C	E	B	E	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
ヒ																	
久武親直	75	58	82	C	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
久武親信	48	75	67	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
百武賢兼	23	77	45	B	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
平岩親吉	75	66	67	C	D	C	E	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
平賀元相	62	55	56	D	D	E	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
平塚為廣	37	67	63	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
平手政秀	83	40	79	D	D	E	E	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
弘中隆兼	57	71	66	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
フ																	
風魔小太郎	5	93	94	S	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
深水長智	82	32	80	D	E	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
福島正則	54	90	48	A	C	D	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
福留儀重	58	77	52	B	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
福原貞俊	74	52	75	D	D	E	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
藤田信吉	60	62	65	C	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
へ																	
別所重宗	64	52	57	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
別所長治	59	74	47	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ほ																	
穗井田元清	64	61	49	C	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○
北條氏勝	50	55	43	D	C	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
北條氏邦	73	70	66	B	C	D	D	×	○	○	×	○	×	×	×	×	○
北條氏繁	59	75	73	B	C	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
北條氏照	68	81	58	B	C	D	D	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○
北條氏直	69	50	64	D	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
北條氏康	97	89	91	A	B	C	D	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○
北條幻庵	81	29	71	D	D	E	D	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○
北條氏規	77	52	75	C	D	D	D	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○
北條氏政	72	64	54	D	C	D	D	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○
北條綱成	58	87	82	B	B	E	D	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○
保科正俊	46	75	59	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
細川忠興	84	79	85	C	C	B	E	×	○	○	×	○	○	×	×	×	×
細川藤孝	90	67	88	C	C	C	E	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×
堀內氏善	54	64	46	D	D	C	B	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
堀尾吉晴	69	66	56	C	D	D	E	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
堀秀治	68	65	60	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
堀秀政	82	78	71	B	C	B	E	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×
本願寺教如	81	57	84	B	E	C	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
本願寺顯如	95	80	90	A	E	C	E	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
本願寺准如	83	27	81	C	E	C	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
本願寺証如	85	51	87	C	E	C	E	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×
北鄉時久	51	60	62	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
本庄繁長	51	85	38	D	B	E	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○
本多重次	71	59	43	C	D	C	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
本多忠勝	66	92	79	C	A	C	E	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
本多忠朝	51	74	39	D	B	C	E	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×
本多忠政	70	65	67	C	C	C	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
本多正純	89	34	87	E	E	E	E	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×
本多正信	95	29	92	D	D	D	E	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
マ																	
前田慶次	12	99	50	A	S	E	E	×	×	×	○	○	×	○	×	×	×
前田玄以	85	20	79	E	E	E	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
前田利家	85	80	69	B	C	B	E	×	○	○	×	○	○	×	×	×	×
前田利長	76	55	63	C	C	C	E	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
前田利政	67	62	41	D	D	D	E	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
前野長康	59	72	66	B	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
前波吉繼	66	45	43	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
真壁氏幹	25	84	48	B	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
真柄直隆	24	84	45	B	D	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
正木為春	68	37	51	D	D	D	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
正木時茂	44	76	52	B	C	E	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
正木時堯	47	57	48	D	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
正木時忠	55	60	57	D	D	E	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
正木賴忠	54	48	52	D	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
增田長盛	87	29	38	D	D	D	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
益田藤兼	59	61	61	C	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
益田元祥	81	26	62	D	E	E	E	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
松井康之	50	56	58	D	D	D	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
松倉重信	74	58	71	C	D	D	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
松倉重政	30	72	24	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
松平忠輝	70	87	79	B	B	B	D	×	×	○	○	○	×	×	○	○	○
松平忠直	60	74	49	C	C	C	E	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○
松平忠吉	64	73	53	D	B	C	E	×	○	×	×	×	×	○	○	×	○
松平信綱	86	62	87	C	D	D	E	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
松平信康	69	86	74	B	C	B	E	○	×	×	×	○	○	×	○	×	○
松平元康	99	94	93	A	C	B	D	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○
松田憲秀	74	31	79	D	D	E	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
松永久秀	94	57	98	D	D	D	E	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
松永久通	66	53	83	D	D	D	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
松野重元	27	76	42	B	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
松前公廣	68	39	65	D	D	D	C	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
松前慶廣	84	50	85	C	D	E	C	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
松浦鎮信	78	62	72	C	D	B	D	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
松浦隆信	80	58	67	C	D	B	D	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
丸目長惠	43	90	16	C	E	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
[illegible]																	
三浦元忠	68	37	63	D	E	E	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
三木顯綱	53	41	77	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三雲成持	53	52	59	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
御宿勘兵衛	23	79	55	B	D	D	D	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
溝口秀勝	59	60	62	C	D	D	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
皆川廣照	61	50	57	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三村家親	56	66	54	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三村親成	61	47	65	D	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
三村元親	53	60	34	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
宮部繼潤	76	61	68	C	C	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
宮本武藏	13	95	56	E	E	E	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三好長慶	91	66	88	C	C	D	D	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×
三好長治	50	57	43	D	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三好長逸	67	63	66	D	D	D	D	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
三好政勝	54	68	60	B	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三好政康	52	70	64	B	D	D	D	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
三好義興	69	50	45	D	D	D	D	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
三好義賢	81	79	80	B	C	C	D	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×
三好義繼	51	88	48	C	A	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
ム																	
向井正綱	40	79	66	D	E	A	S	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×
村井貞勝	89	22	81	E	E	E	E	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
村上國親	52	69	66	C	B	E	E	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×
村上武吉	44	80	60	C	E	C	A	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×
村上義明	61	58	51	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
村上義清	57	88	48	C	A	D	E	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×
メ																	
毛受勝照	24	68	43	C	D	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モ																	
毛利勝永	37	79	72	C	C	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
毛利隆元	82	74	80	C	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	○	×	○
毛利輝元	60	53	45	D	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○
毛利秀元	58	66	42	C	D	D	D	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○
毛利秀賴	41	60	39	E	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
毛利元就	97	84	100	A	A	D	E	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○
最上家親	57	49	55	D	C	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
最上義光	81	80	92	B	B	D	E	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×
最上義守	47	50	41	D	D	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
望月六郎	75	76	77	C	E	S	E	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×

名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
稻井教業	40	79	61	B	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
百地三太夫	15	92	92	S	E	E	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
森忠政	56	63	52	C	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
母里太兵衛	35	86	56	B	E	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
森長可	42	76	41	C	D	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
森可成	63	74	64	C	D	D	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
森蘭丸	79	72	78	C	C	B	E	○	○	×	○	○	○	×	×	×	×
柳生利嚴	30	94	69	E	E	E	E	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
柳生宗矩	84	70	89	D	E	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
柳生宗嚴	28	93	79	C	E	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
屋代景賴	40	73	81	B	C	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
屋代勝永	61	54	52	C	C	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
屋代政國	48	62	54	C	C	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
安見直政	54	43	67	D	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
山縣昌景	70	91	74	D	A	E	E	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×
山崎長德	40	61	46	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
山田有榮	75	75	69	B	C	C	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
山田有信	41	78	64	B	D	B	E	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×
山田宗昌	41	61	58	B	C	C	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
山中鹿之介	45	87	84	B	D	D	E	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
山名祐豐	61	59	50	D	D	E	E	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○
山名豐國	47	48	25	D	E	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
山名豐定	63	58	62	D	D	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○
山內一豐	54	56	60	D	D	D	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
山野邊義忠	64	51	61	D	C	D	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
山本勘助	60	85	89	B	D	C	E	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
結城朝勝	52	35	63	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
結城晴朝	79	53	76	C	D	E	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
結城秀康	60	85	50	D	B	C	E	×	×	○	×	○	×	○	○	×	○
結城政勝	69	59	68	C	D	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
遊佐續光	64	46	72	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
遊佐信教	48	47	71	D	D	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
由良國繁	56	49	43	D	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
由良成繁	59	56	52	D	D	E	E	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
由利鎌之助	42	86	58	A	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×



名字	政治	戰鬥	智謀	步兵	騎兵	步槍	水軍	農業	商業	建設	外交	錄用	三段	突騎	火箭	槍騎	地道
ヨ																	
吉岡長增	66	41	82	D	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
吉田重俊	52	70	81	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
吉田孝賴	69	65	81	B	D	E	E	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×
吉田政重	33	78	51	B	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
吉弘鑑理	52	77	63	C	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
吉弘統幸	46	69	67	C	C	C	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
吉見廣賴	67	54	47	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
吉見正賴	78	54	57	C	D	E	E	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
リ																	
龍造寺家就	52	68	57	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
龍造寺隆信	55	88	74	B	D	C	E	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×
龍造寺高房	53	70	47	D	A	D	E	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×
龍造寺長信	65	60	51	C	D	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
龍造寺信周	63	61	54	C	D	D	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
龍造寺政家	54	56	37	D	D	D	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ル																	
留守政景	65	65	66	D	C	D	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
レ																	
冷泉隆豐	41	66	37	C	D	E	E	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
ロ																	
六鄉政乘	65	51	56	D	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
六角義賢	50	67	55	D	D	E	E	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
六角義治	52	55	34	D	D	E	E	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ワ																	
脅阪安治	46	72	50	C	D	C	C	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
和田昭為	76	40	67	D	E	E	E	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
和田惟政	68	70	67	C	C	E	E	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
渡邊勘兵衛	22	90	63	A	E	D	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
渡邊守綱	36	81	55	B	D	C	E	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

家寶資料一覽

註：「效果」是指能讓該能力值的數值上昇。
「兵科」是指能讓該兵科上昇一個等級。

家寶名	類別	等級	效果			兵科	持有武將			
			政	戰	智		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
曜變稻葉天目	茶道用具	5	6	—	—	—	稻葉正成	稻葉正成	稻葉正成	稻葉正成
灰被虹天目	茶道用具	7	4	—	—	—	——	——	——	——
青磁砧馬蝗絆	茶道用具	1	10	—	—	—	足利義輝	足利義輝	——	——
雲鶴匹田筒	茶道用具	8	3	—	—	—	——	——	——	——
大井戶加賀	茶道用具	4	7	—	—	—	——	——	——	——
三島桶	茶道用具	9	2	—	—	—	——	——	——	——
三好粉吹	茶道用具	6	5	—	—	—	三好長慶	三好長慶	——	——
魚屋飯櫃高麗	茶道用具	10	1	—	—	—	——	——	——	——
黑樂大黑	茶道用具	2	9	—	—	—	——	——	——	——
赤樂早船	茶道用具	3	8	—	—	—	——	——	——	——
松花	茶道用具	5	6	—	—	—	——	——	——	織田信長
松島	茶道用具	2	9	—	—	—	三好政勝	三好政勝	三好政勝	織田信長
三日月	茶道用具	1	10	—	—	—	三好義賢	三好義賢	——	織田信長
四十石	茶道用具	3	8	—	—	—	——	——	——	——
橋立	茶道用具	7	4	—	—	—	——	——	——	——
九十九髮茄子	茶道用具	1	10	—	—	—	朝倉宗滴	松永久秀	松永久秀	織田信長
楢柴肩衝	茶道用具	3	8	—	—	—	——	——	——	秋月種實
新田肩衝	茶道用具	3	8	—	—	—	大友宗麟	大友宗麟	大友宗麟	明智秀滿
初花肩衝	茶道用具	3	8	—	—	—	——	——	——	織田信長
國司茄子	茶道用具	5	6	—	—	—	北田晴具	北田晴具	——	——
富士茄子	茶道用具	5	6	—	—	—	足利義輝	足利義輝	——	——
紹鷗茄子	茶道用具	4	7	—	—	—	——	——	——	織田信長
珠光小茄子	茶道用具	2	9	—	—	—	——	——	——	織田信長
似茄子	茶道用具	6	5	—	—	—	——	——	——	大友宗麟
稻葉瓢箪	茶道用具	10	1	—	—	—	稻葉正成	稻葉正成	稻葉正成	稻葉正成
上杉瓢箪	茶道用具	6	5	—	—	—	大內義隆	大友宗麟	大友宗麟	大友宗麟
朝倉文琳	茶道用具	7	4	—	—	—	朝倉義景	朝倉義景	朝倉義景	織田信長
打雲大海	茶道用具	9	2	—	—	—	——	——	——	——
遲櫻肩衝	茶道用具	8	3	—	—	—	——	——	——	藤堂高虎
松屋肩衝	茶道用具	4	7	—	—	—	——	——	——	——



家寶名	類別	等級	效果			兵科	持有武將			
			政	戰	智		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
平蜘蛛釜	茶道用具	1	10	—	—	—	松永久秀	松永久秀	松永久秀	——
蘆屋真形釜	茶道用具	9	2	—	—	—	——	——	——	——
乙御前釜	茶道用具	3	8	—	—	—	——	——	——	——
大講前釜	茶道用具	5	6	—	—	—	——	——	——	——
達磨堂釜	茶道用具	7	4	—	—	—	——	——	——	——
青磁砧大內筒	茶道用具	2	9	—	—	—	大內義隆	——	——	——
一重切園城寺	茶道用具	4	7	—	—	—	——	——	——	——
二重切夜長	茶道用具	6	5	—	—	—	——	——	——	——
尺八	茶道用具	8	3	—	—	—	——	——	——	——
貨狄	茶道用具	10	1	—	—	—	——	——	——	——
青磁千鳥	茶道用具	1	10	—	—	—	——	——	——	織田信長
鬼切	武器	2	—	9	—	步兵	——	——	——	——
鬼丸	武器	1	—	10	—	步兵	足利義輝	足利義輝	足利義昭	足利義昭
甲斐國鄉	武器	6	—	5	—	步兵	武田信玄	武田信玄	武田信玄	武田勝賴
壓切	武器	7	—	4	—	步兵	織田信長	織田信長	織田信長	織田信長
妙法村正	武器	5	—	6	—	步兵	——	——	——	——
宗三左文字	武器	4	—	7	—	步兵	今川義元	今川義元	織田信長	織田信長
影秀	武器	8	—	3	—	步兵	——	——	——	伊達政宗
吉光骨食	武器	3	—	8	—	步兵	大友宗麟	大友宗麟	大友宗麟	大友宗麟
雷切	武器	9	—	2	—	步兵	立花道雪	立花道雪	立花道雪	立花道雪
戒杖刀國宗	武器	10	—	1	—	步兵	長尾景虎	長尾景虎	上杉謙信	上杉景勝
童子切安綱	武器	3	—	8	—	步兵	——	——	——	織田信長
大般若長光	武器	4	—	7	—	步兵	三好長慶	三好長慶	——	織田信長
片鎌槍	武器	4	—	7	—	步兵	——	——	——	——
蜻蛉切	武器	1	—	10	—	步兵	本多忠勝	本多忠勝	本多忠勝	本多忠勝
日本	武器	2	—	9	—	步兵	——	——	——	——
十文字槍	武器	6	—	5	—	步兵	——	——	——	——
竹葉槍	武器	8	—	3	—	步兵	——	——	——	——
金小札色色威	盔甲	2	—	9	—	步兵	織田信長	織田信長	織田信長	織田信長
白系素懸威胴	盔甲	7	—	4	—	步兵	——	——	——	羽柴秀吉
紅系威小腹卷	盔甲	8	—	3	—	步兵	松平元康	松平元康	德川家康	德川家康
黑漆塗五枚胴	盔甲	2	—	9	—	步兵	——	——	——	伊達政宗
南蠻胴具足	盔甲	7	—	4	—	步兵	——	——	——	——
昇梯子二枚胴	盔甲	8	—	3	—	步兵	——	——	——	真田昌幸
熏韋素懸威	盔甲	2	—	9	—	步兵	長尾景虎	長尾景虎	上杉謙信	——
縹系下散紅威	盔甲	9	—	2	—	步兵	——	——	——	——
金陀美具足	盔甲	3	—	8	—	步兵	——	——	——	——
花色日之丸威	盔甲	4	—	7	—	步兵	——	——	——	——
稻妻型蒔繪鞍	盔甲	10	—	1	—	步兵	——	——	——	——
蘆穗蒔繪鞍	盔甲	10	—	1	—	步兵	——	——	——	——

家寶名	類別	等級	效果			兵科	持有武將			
			政	戰	智		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
水玉紋陣羽織	盔甲	9	–	2	–	步兵	——	——	——	——
菊鍾馗陣羽織	盔甲	9	–	2	–	步兵	——	——	——	——
緋羅紗陣羽織	盔甲	9	–	2	–	步兵	——	——	——	——
天鵝絨洋套	盔甲	8	–	3	–	步兵	——	——	——	–
帝釋栗毛	名馬	5	–	6	–	騎兵	——	——	——	加藤清正
松風	名馬	1	–	10	–	騎兵	前田慶次	前田慶次	前田慶次	前田慶次
黑雲	名馬	8	–	3	–	騎兵	武田信玄	武田信玄	武田信玄	——
放生月毛	名馬	7	–	4	–	騎兵	長尾景虎	長尾景虎	上杉謙信	——
星崎	名馬	10	–	1	–	騎兵	——	——	——	——
鬼鹿毛	名馬	8	–	3	–	騎兵	——	——	——	——
白石	名馬	9	–	2	–	騎兵	——	——	——	——
太平樂	名馬	10	–	1	–	騎兵	——	——	——	——
櫻野	名馬	9	–	2	–	騎兵	——	——	——	——
三國黑	名馬	6	–	5	–	騎兵	——	——	——	本多忠勝
馬上筒	短槍	1	–	10	–	步槍	——	——	——	——
指火式銃	短槍	3	–	8	–	步槍	——	——	——	——
籠筒	短槍	9	–	2	–	步槍	——	——	——	——
懷步槍	短槍	5	–	6	–	步槍	——	——	——	——
腰指筒	短槍	7	–	4	–	步槍	——	——	——	——
新當流兵法書	劍術書	6	–	5	–	–	——	——	——	——
陰流之私	劍術書	7	–	4	–	–	——	——	——	——
卜傳百首	劍術書	1	–	10	–	–	——	——	——	——
五輪書	劍術書	5	–	6	–	–	——	——	——	——
示現流兵法書	劍術書	8	–	3	–	–	——	——	——	——
夕雲流劍術書	劍術書	9	–	2	–	–	——	——	——	——
新陰百首	劍術書	3	–	8	–	–	柳生宗嚴	柳生宗嚴	柳生宗嚴	柳生宗嚴
大坪流馬術書	馬術書	4	–	–	–	騎兵	——	——	——	——
荒木流馬術書	馬術書	8	–	–	–	騎兵	——	——	——	——
稻富流砲術書	槍術書	1	–	–	–	步槍	——	——	——	——
津田流砲術書	槍術書		–	–	–	步槍	——	——	——	——
一火流砲術書	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
砲術真業録	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
西村流砲術書	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
霞流砲術書	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
外記流砲術書	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
鐵砲打法	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
岸和田流砲書	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
安見流槍術書	槍術書	6	–	–	–	步槍	——	——	——	——
孫子	兵法書	1	–	10	10	–	武田信玄	武田信玄	武田信玄	——
六韜	兵法書	3	–	8	8	–	——	——	——	——



家寶名	類別	等級	效果			兵科	持有武將			
			政	戰	智		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
黃石公三略	兵法書	3	—	8	8	—	——	——	——	——
鬥戰經	兵法書	10	—	1	1	—	——	——	——	——
吳子	兵法書	6	—	5	5	—	——	——	——	——
醫書大全	醫術書	2	—	—	—	—	——	——	——	——
三喜迴翁醫書	醫術書	4	—	—	—	—	——	——	——	——
八十一難經	醫術書	10	—	—	—	—	朝倉義景	朝倉義景	朝倉義景	——
外療新明集	醫術書	8	—	—	—	—	——	——	——	——
啟迪集	醫術書	6	—	—	—	—	——	——	——	——
万川集海	忍術書	4	—	7	7	—	——	——	——	——
忍秘傳	忍術書	8	—	3	3	—	——	——	——	——
正忍記	忍術書	6	—	5	5	—	——	——	——	——
忍法秘卷	忍術書	10	—	1	1	—	——	——	——	——
神傳忍術秘書	忍術書	2	—	9	9	—	——	——	——	——
塵塚物語	知識書	6	5	—	5	—	——	——	——	——
尺素往來	知識書	8	3	—	3	—	——	——	——	——
貞永式目抄	知識書	4	7	—	7	—	——	——	——	——
貞觀政要	知識書	2	9	—	9	—	——	——	——	——
節用集	知識書	7	4	—	4	—	——	——	——	——
朗詠集	知識書	3	8	—	8	—	——	——	——	——
日葡辭書	知識書	10	1	—	1	—	——	——	——	——
日本大文典	知識書	9	2	—	2	—	——	——	——	——
農政全書	農政書	4	7	—	—	—	——	——	——	——
清良記	農政書	7	4	—	—	—	土居清良	土居清良	土居清良	土居清良
政基公旅引付	農政書	5	6	—	—	—	——	——	——	——
身自鏡	農政書	8	3	—	—	—	——	——	——	——
善鄰國寶記	外交書	4	7	—	7	—	——	——	——	——
唐船日記	外交書	7	4	—	4	—	——	——	——	——
海東諸國記	外交書	2	9	—	9	—	——	——	——	——
菽園雜記	礦術書	5	—	—	—	—	——	——	——	——
梅津政景日記	礦術書	8	—	—	—	—	梅津政景	梅津政景	梅津政景	梅津政景
匠明	建築書	5	6	—	—	—	——	——	——	——
土鑑用法	建築書	6	5	—	—	—	——	——	——	——
兵法雄鑑	建築書	9	2	—	—	—	——	——	——	——
兵法雌鑑	建築書	9	2	—	—	—	——	——	——	——
武教全書	建築書	7	4	—	—	—	——	——	——	——
築城記	建築書	1	10	—	—	—	——	——	——	——
愚子見記	建築書	3	8	—	—	—	——	——	——	——
史記	歷史書	4	7	7	7	—	——	——	——	——
古事記	歷史書	7	4	4	4	—	——	——	——	——
聖經	宗教書	6	5	—	5	—	——	——	——	——

家寶名	類別	等級	效果			兵科	持有武將			
			政	戰	智		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
罪人引導	宗教書	8	3	—	3	—	——	——	——	——
源氏物語	文學書	3	8	—	—	—	——	——	——	——
伊勢物語	文學書	4	7	—	—	—	今川義元	今川義元	——	——
万葉集	文學書	5	6	—	—	—	——	——	——	——
古今和歌集	文學書	2	9	—	—	—	細川藤孝	細川藤孝	細川藤孝	細川藤孝
神曲	文學書	8	3	—	—	—	——	——	——	——
東方見聞錄	文學書	7	4	—	—	—	——	——	——	——
伊獸保物語	文學書	9	2	—	—	—	——	——	——	——
本願念佛集	佛教書	2	9	—	1	—	——	——	——	——
教行信証	佛教書	1	10	—	1	—	本願寺証如	本願寺顯如	本願寺顯如	本願寺顯如
歎異抄	佛教書	2	9	—	1	—	本願寺証如	本願寺顯如	本願寺顯如	本願寺顯如
立正安國論	佛教書	3	8	—	1	—	——	——	——	——
興禪護國論	佛教書	5	6	—	1	—	——	——	——	——
正法眼藏	佛教書	7	4	—	1	—	——	——	——	——
一遍上人繪傳	佛教書	6	5	—	1	—	——	——	——	——
太平記	軍記故事	5	—	6	6	—	——	——	——	——
平家物語	軍記故事	6	—	5	5	—	——	——	——	——
三國志演義	軍記故事	1	—	10	10	—	——	——	——	——
水滸傳	軍記故事	3	—	8	8	—	——	——	——	——
雜兵物語	軍記故事	10	—	1	1	—	——	——	——	——
陰德太平記	軍記故事	8	—	3	3	—	毛利元就	毛利元就	毛利元就	毛利輝元
宗湛日記	商業書	6	5	—	—	—	——	——	——	——
島井宗室訓戒	商業書	4	7	—	—	—	——	——	——	——
今井宗久日記	商業書	2	9	—	—	—	——	——	——	——
遠宗拾遺	商業書	10	1	—	—	—	——	——	——	——
松屋筆記	商業書	8	3	—	—	—	——	——	——	——
果子圖	繪畫	2	—	—	—	—	——	——	——	織田信長
白鷺圖	繪畫	4	—	—	—	—	——	——	——	——
夕陽朝山圖	繪畫	6	—	—	—	—	——	——	——	——
鴨圖	繪畫	8	—	—	—	—	——	——	——	——
瀟湘八景圖	繪畫	1	—	—	—	—	大內義隆	——	——	織田信長
觀音圖	繪畫	7	—	—	—	—	太原雪齋	——	——	——
石菖蒲圖	繪畫	5	—	—	—	—	——	——	——	——
布袋圖	繪畫	3	—	—	—	—	——	——	——	——
地球儀	地圖	1	—	—	—	—	——	——	——	織田信長
坤輿万國全圖	地圖	4	—	—	—	—	——	——	——	——
拾芥抄	地圖	10	—	—	—	—	——	——	——	——
慶長日本總圖	地圖	7	—	—	—	—	——	——	——	——
行基圖	地圖	5	—	—	—	—	——	——	——	——
羅針盤	羅盤	5	—	6	—	水軍	——	——	——	——



家寶名	類別	等級	效果			兵科	持有武將			
			政	戰	智		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
自鳴鐘	南蠻鐘	3	—	—	—	—	——	——	——	島津義久
置時計	南蠻鐘	3	—	—	—	—	——	——	——	——
算盤	算盤	5	6	—	—	—	——	——	——	——
十字架	十字架	8	—	—	—	—	——	——	——	——
遠眼鏡	珍品	5	—	—	—	—	——	——	——	——
煙草	珍品	7	—	—	—	—	——	——	——	——
維金納琴	珍品	5	—	—	—	—	——	——	——	——
雙六	珍品	7	—	—	—	—	——	——	——	——
歌留多	珍品	7	—	—	—	—	——	——	——	——
蘭奢待	香木	1	—	—	—	—	——	——	——	織田信長

家寶之類別與特殊效果

種類	效果
茶道用具	喝茶用。
名馬	「突騎」技能獲得、不會被俘擄。
短槍	「槍騎」技能獲得。
劍術書	劍客用。
馬術書	「突騎」技能獲得、不會被俘擄。
槍術書	「三段」技能獲得。
醫術書	壽命延長約10年。
忍術書	忍者用。
知識書	「錄用」適性獲得。
農政書	「農業」適性獲得。
外交書	「外交」適性獲得。
礦術書	「地道」技能獲得。
建築書	「建設」技能獲得。
宗教書	傳教士用。
佛教書	僧侶用
軍記故事	「火箭」技能獲得。
商業書	「商業」適性獲得。
地圖	自軍單元移動力增加。
算盤	「商業」適性獲得。

官位資料一覽

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
關白	正一位	——	——	——	——
太政大臣	從一位	——	——	——	——
左大臣	正二位	——	——	——	——
右大臣	正二位	——	——	——	織田信長
內大臣	從二位	——	——	——	——
大納言	正三位	——	——	——	——
權大納言	正三位	——	——	——	——
權大納言	正三位	——	——	——	——
中納言	從三位	——	北田具教	北田具教	——
中納言	從三位	——	——	——	——
權中納言	從三位	——	——	——	——
權中納言	從三位	——	——	——	——
權中納言	從三位	——	——	——	——
彈正尹	從三位	——	——	——	——
左近衛大將	從三位	——	——	——	——
右近衛大將	從三位	——	——	——	——
太宰帥	從三位	——	——	——	——
中務卿	正四位上	——	——	——	——
參議	正四位下	足利義輝	足利義輝	足利義昭	足利義昭
參議	正四位下	——	姉小路良賴	姉小路良賴	——
參議	正四位下	——	北田晴具	——	——
參議	正四位下	——	——	——	——

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
式部卿	正四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
治部卿	正四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
民部卿	正四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
兵部卿	正四位下	大內義隆	ーー	ーー	ーー
刑部卿	正四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
大藏卿	正四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
修理大夫	從四位下	三好長慶	三好長慶	島津貴久	島津義久
左京大夫	從四位下	伊達晴宗	伊達晴宗	伊達輝宗	伊達輝宗
右京大夫	從四位下	佐竹義昭	佐竹義昭	最上義光	最上義光
彈正大弼	從四位下	相馬盛胤	相馬盛胤	相馬盛胤	相馬盛胤
左近衛中將	從四位下	北田晴具	北田晴具	一條兼定	一條兼定
左近衛中將	從四位下	ーー	足利義輝	ーー	ーー
左近衛權中將	從四位下	ーー	ーー	ーー	織田信忠
左近衛權中將	從四位下	ーー	ーー	ーー	織田信雄
右近衛中將	從四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
右近衛中將	從四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
右近衛權中將	從四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
右近衛權中將	從四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
左衛門督	從四位下	大友宗麟	朝倉義景	大友宗麟	大友宗麟
右衛門督	從四位下	山名祐豐	山名祐豐	ーー	毛利輝元
左兵衛督	從四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
右兵衛督	從四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
太宰大貳	從四位下	大內義隆	ーー	ーー	ーー
勘解由長官	正四位下	ーー	ーー	ーー	ーー
中務大輔	正五位上	ーー	結城晴朝	結城晴朝	結城晴朝
大膳大夫	正五位上	武田信玄	武田信玄	武田信玄	那須資晴
太宰少貳	正五位上	ーー	ーー	ーー	ーー
式部大輔	正五位下	一色義道	一色義道	ーー	ーー
治部大輔	正五位下	今川義元	今川義元	ーー	ーー
民部大輔	正五位下	ーー	ーー	ーー	ーー
兵部大輔	正五位下	細川藤孝	細川藤孝	細川藤孝	細川藤孝
刑部大輔	正五位下	ーー	ーー	ーー	今川氏真
大藏大輔	正五位下	ーー	ーー	ーー	ーー
宮內大輔	正五位下	ーー	ーー	ーー	相良賴房
彈正少弼	正五位下	長尾景虎	長尾景虎	上杉謙信	上杉景勝
左近衛少將	正五位下	一條兼定	一條兼定	ーー	ーー
左近衛少將	正五位下	ーー	ーー	ーー	ーー

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
左近衛權少將	正五位下	——	——	——	——
左近衛權少將	正五位下	——	——	——	——
右近衛少將	正五位下	——	——	——	德川家康
右近衛少將	正五位下	——	——	——	——
右近衛權少將	正五位下	——	——	——	——
右近衛權少將	正五位下	——	——	——	——
太和守	從五位下	直江景綱	直江景綱	——	姉小路賴綱
河內守	從五位上	肝付兼續	肝付兼續	肝付良兼	——
伊勢守	從五位上	——	——	——	——
武藏守	從五位上	——	——	——	——
下總守	從五位上	成田長泰	成田長泰	——	——
近江守	從五位上	——	——	——	——
陸奧守	從五位上	島津貴久	島津貴久	——	——
越前守	從五位上	長尾政景	長尾政景	——	丹羽長秀
播磨守	從五位上	田山高政	田山高政	——	——
肥後守	從五位上	——	——	——	——
少納言	從五位上	——	——	——	——
權少納言	從五位上	——	——	——	——
中務少輔	從五位上	山名豊定	山名豊定	山名豊國	山名豊國
圖書頭	從五位上	——	——	——	——
雅樂頭	從五位上	——	——	——	——
玄蕃頭	從五位上	——	——	——	——
主計頭	從五位上	——	——	——	——
木工頭	從五位上	——	——	——	——
左馬頭	從五位上	足利義昭	足利義昭	——	里見義賴
右馬頭	從五位上	毛利元就	毛利元就	毛利元就	——
兵庫頭	從五位上	——	——	——	島津義弘
左衛門佐	從五位上	田山義續	田山義續	——	小早川隆景
右衛門佐	從五位上	——	——	——	——
左兵衛佐	從五位上	——	——	——	——
右兵衛佐	從五位上	相良晴廣	——	——	足利義氏
山城守	從五位下	齊藤道三	龍造寺隆信	龍造寺隆信	龍造寺隆信
攝津守	從五位下	安宅冬康	安宅冬康	——	——
尾張守	從五位下	陶晴賢	——	織田信長	——
三河守	從五位下	——	今川義元	德川家康	——
遠江守	從五位下	相良武任	——	相良義陽	小野寺景道
駿河守	從五位下	宇佐美定滿	宇佐美定滿	——	——
甲斐守	從五位下	——	——	——	——

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
相模守	從五位下	北條氏康	北條氏康	北條氏康	北條氏政
美濃守	從五位下	原虎胤	原虎胤	馬場信房	羽柴秀長
信濃守	從五位下	長宗我部國親	長宗我部國親	——	——
下野守	從五位下	宇都宮廣綱	宇都宮廣綱	宇都宮廣綱	宇都宮國綱
出羽守	從五位下	最上義守	最上義守	——	大寶寺義氏
加賀守	從五位下	——	——	——	鍋島直茂
越中守	從五位下	神保長職	——	神保長職	細川忠興
越後守	從五位下	——	——	——	——
丹波守	從五位下	——	——	——	——
但馬守	從五位下	長尾景長	長尾景長	——	江戶重通
因幡守	從五位下	——	——	——	——
伯耆守	從五位下	杉重矩	——	——	——
出雲守	從五位下	——	——	——	——
美作守	從五位下	赤松義祐	赤松義祐	赤松義祐	——
備前守	從五位下	——	海北綱親	淺井長政	——
備中守	從五位下	毛利隆元	毛利隆元	三村元親	——
備後守	從五位下	——	——	——	——
安芸守	從五位下	——	——	——	香宗我部親泰
周防守	從五位下	村上義清	村上義清	村上義清	——
紀伊守	從五位下	尼子國久	——	田山高政	——
阿波守	從五位下	——	——	——	——
讚岐守	從五位下	小田氏治	小田氏治	——	——
伊予守	從五位下	河野通宣	河野通宣	河野通宣	稻葉一鐵
筑前守	從五位下	——	三好長慶	——	羽柴秀吉
筑後守	從五位下	——	——	——	——
肥前守	從五位下	——	——	——	——
豐前守	從五位下	三好義賢	三好義賢	——	——
豐後守	從五位下	杉興運	——	——	——
侍從	從五位下	——	——	——	織田信孝
侍從	從五位下	——	——	——	宇喜多秀家
侍從	從五位下	——	——	——	安東愛季
侍從	從五位下	——	——	——	——
式部少輔	從五位下	——	——	——	——
治部少輔	從五位下	——	——	——	吉川元春
民部少輔	從五位下	尼子晴久	尼子晴久	——	——
兵部少輔	從五位下	上杉憲政	上杉憲政	上杉憲政	河野通直
刑部少輔	從五位下	里見義堯	里見義堯	里見義堯	——
大藏少輔	從五位下	——	——	——	——

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
宮內少輔	從五位下	——	——	長宗我部元親	長宗我部元親
大膳亮	從五位下	蘆名盛氏	蘆名盛氏	伊東義祐	——
左京亮	從五位下	大崎義直	大崎義直	三好義繼	蘆名盛隆
右京亮	從五位下	稻葉一鐵	稻葉一鐵	——	津輕為信
修理亮	從五位下	三村家親	三村家親	田山義慶	柴田勝家
內藏頭	從五位下	——	——	——	——
縫殿頭	從五位下	——	——	——	——
內匠頭	從五位下	——	——	——	——
大炊頭	從五位下	——	——	——	——
主殿頭	從五位下	——	——	——	——
掃部頭	從五位下	——	——	——	——
勘解由次官	從五位下	——	——	——	——
中務大丞	正六位下	弘中隆兼	——	——	——
內膳正	正六位上	——	——	——	——
東市正	正六位上	——	——	——	——
西市正	正六位上	——	——	——	——
彈正大忠	正六位上	六角義賢	六角義賢	松永久秀	——
左近將監	正六位上	佐竹義堅	佐竹義堅	——	瀧川一益
左近將監	正六位上	——	——	——	——
右近將監	正六位上	——	——	——	——
右近將監	正六位上	——	——	——	——
上總介	正六位下	織田信長	織田信長	——	——
常陸介	正六位下	中野宗時	中野宗時	佐竹義重	佐竹義重
上野介	正六位下	——	——	——	織田信包
安房守	正六位下	——	——	——	真田昌幸
若狹守	正六位下	——	——	——	京極高次
能登守	正六位下	——	——	——	——
佐渡守	正六位下	林通勝	林通勝	——	松井康之
丹後守	正六位下	北條高廣	北條高廣	——	大村純忠
石見守	正六位下	葛西親信	葛西親信	——	——
長門守	正六位下	京極高吉	京極高吉	——	村井貞勝
上佐守	正六位下	——	——	——	——
日向守	正六位下	三好長逸	三好長逸	三好長逸	明智光秀
大隅守	正六位下	伊丹康直	伊丹康直	——	——
薩摩守	正六位下	——	——	——	——
式部大丞	正六位下	——	——	一色義道	——
治部大丞	正六位下	——	——	——	——
民部大丞	正六位下	——	——	——	——

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
兵部大丞	正六位下	－－	－－	－－	－－
刑部大丞	正六位下	－－	－－	－－	－－
大藏大丞	正六位下	宇山久兼	宇山久兼	－－	－－
宮內大丞	正六位下	－－	－－	－－	－－
圖書助	正六位下	－－	－－	－－	－－
雅樂助	正六位下	由良成繁	由良成繁	－－	－－
玄蕃助	正六位下	－－	－－	－－	－－
主計助	正六位下	－－	－－	－－	－－
木工助	正六位下	－－	－－	－－	－－
左馬助	正六位下	武田信繁	武田信繁	－－	－－
右馬助	正六位下	南部晴政	－－	南部晴政	南部晴政
兵庫助	正六位下	溫井總貞	－－	－－	－－
隼人正	正六位下	－－	－－	－－	－－
織部正	正六位下	－－	－－	－－	－－
采女正	正六位下	－－	－－	－－	－－
彈正少忠	正六位下	松永久秀	松永久秀	－－	－－
秋田城介	正六位下	安東舜季	安東愛季	安東愛季	－－
中務少丞	從六位上	平手政秀	－－	－－	－－
式部少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
治部少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
民部少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
兵部少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
刑部少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
大藏少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
宮內少丞	從六位上	－－	－－	－－	－－
內藏助	從六位上	浦上宗景	浦上宗景	浦上宗景	佐佐成政
縫殿助	從六位上	－－	－－	－－	－－
內匠助	從六位上	－－	－－	－－	－－
大炊助	正六位上	－－	－－	－－	－－
主殿助	從六位上	－－	－－	－－	－－
掃部助	從六位上	－－	－－	－－	－－
主水正	從六位上	－－	－－	－－	－－
主膳正	從六位上	－－	－－	－－	－－
和泉守	從六位下	柿崎景家	柿崎景家	－－	－－
伊賀守	從六位下	和田惟政	和田惟政	－－	安藤守就
志摩守	從六位下	－－	－－	－－	－－
伊豆守	從六位下	－－	－－	－－	－－
飛驒守	從六位下	－－	－－	－－	蒲生氏鄉

官位名	官位	敘任武將名			
		劇本1	劇本2	劇本3	劇本4
隱岐守	從六位下	垣屋續成	垣屋續成	——	——
淡路守	從六位下	——	——	——	——
壹岐守	從六位下	——	——	——	——
對馬守	從六位下	長續連	長續連	——	——
左近衛大尉	從六位下	朝倉宗滴	——	波多野秀治	有馬晴信
左近衛大尉	從六位下	十河一存	十河一存	朝倉義景	——
左近衛大尉	從六位下	——	——	——	——
右近衛大尉	從六位下	——	——	——	小田氏治
右近衛大尉	從六位下	——	——	——	——
右近衛大尉	從六位下	——	——	——	——
主馬首	從六位下	——	——	——	——
勘解由判官	從六位下	——	——	——	——
左近衛少尉	正七位上	冷泉隆豐	——	——	——
左近衛少尉	正七位上	——	——	——	——
左近衛少尉	正七位上	——	——	——	——
右近衛少尉	正七位上	——	——	——	——
右近衛少尉	正七位上	——	——	——	——
右近衛少尉	正七位上	——	——	——	——
左兵衛大尉	正七位下	——	——	——	蒲上賢秀
左近衛大尉	正七位下	——	——	——	——
右兵衛大尉	正七位下	朝倉景隆	朝倉景隆	——	——
右兵衛大尉	正七位下	——	——	——	——
右兵衛大尉	正七位下	——	——	——	——
右兵衛少尉	從七位上	——	——	——	——
左兵衛少尉	從七位上	——	——	——	——
左兵衛少尉	從七位上	——	長續連	——	——
右兵衛少尉	從七位上	——	——	——	——
右兵衛少尉	從七位上	——	——	——	——
右兵衛少尉	從七位上	——	——	——	——
曲膳	從七位下	——	——	——	——
東市佑	從七位下	——	——	——	——
西市佑	從七位下	——	——	——	——
隼人佑	正八位上	——	——	——	——
織部佑	正八位上	——	——	——	——
采女佑	正八位上	——	——	——	——
主水佑	正八位下	——	——	——	——
主膳佑	正八位下	——	——	——	——





城資料一覽

劇本1　1551年　傻瓜繼承家業

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
內	島津	島津貴久	8	239	6826	10612	741	454	6709	雙重有護城河之平城
肝付	肝付	肝付兼續	7	297	4382	7926	572	39	5284	山城(小)
八代	相良	相良晴廣	8	291	5414	11587	754	52	6768	山城(小)
都於郡	伊東	伊東義祐	8	277	4372	7465	527	36	4977	雙重有護城河之平山城
佐賀	龍造寺	龍造寺隆信	8	261	3118	21525	823	59	6804	有[illegible]城河之平城
立花山	大內	杉興運	7	326	3386	13050	870	60	7833	山城(小)
中津	大內	杉重矩	6	261	3366	6616	476	32	4411	有[illegible]城河之平城
府內	大友	大友宗麟	8	242	5496	15675	779	460	6746	雙重有護城河之平山城
山口	大內	大內義隆	8	233	4446	11137	744	52	6707	雙重有[illegible]城河之平城
中村	一條	一條兼定	8	234	4107	7540	534	36	5027	雙重有護城河之平城
湯築	河野	河野通宣	7	286	4306	13725	689	48	5977	有護城河之高城樓平山城(小)
岡豊	長宗我部	長宗我部國親	7	292	4198	7027	500	34	4685	有護城河之高城樓平山城(小)
福光	尼子	吉見正賴	7	288	4771	6712	475	32	4475	山城(小)
吉田郡山	毛利	毛利元就	8	328	3480	10489	747	51	6993	山城(大)
福山	三村	三村家親	7	296	5454	13575	689	48	5996	有護城河之平城

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
天霧	三好	香川元景	6	291	3774	6399	458	287	4266	山城(小)
岡山	浦上	浦上宗景	6	286	5350	8362	569	39	5141	雙重有護城河之平山城
勝瑞	三好	篠原長房	8	277	5572	9808	715	442	6539	有[illegible]城河之平城
月山富田	尼子	尼子晴久	8	338	5044	12229	886	61	8153	山城(大)
津山	赤松	赤松義祐	6	264	3324	7483	545	37	4989	山城(小)
姫路	赤松	小寺政職	7	262	3992	13425	684	48	5951	有護城河之高城樓平山城(小)
雑賀	本願寺	鈴木佐大夫	7	317	3561	10596	767	477	7064	山城(小)
鳥取	山名	山名豐定	8	306	4328	10474	747	51	6983	山城(小)
八上	波多野	波多野晴通	6	263	3468	9862	578	40	5128	山城(大)
大阪	三好	三好長慶	7	330	5413	13350	872	531	7839	有護城河之高城樓平山城(大)
大和郡山	筒井	筒井順慶	8	265	3960	16800	789	56	6777	山城(小)
二條	足利	足利義輝	5	230	4776	8437	484	34	4286	雙重有護城河之平城
建部山	一色	一色義道	6	274	4964	8212	567	39	5128	山城(小)
大河內	北田	北田晴具	8	269	3819	12150	756	53	6750	有護城河之平城
觀音寺	六角	六角義賢	8	337	3217	14531	988	69	8913	山城(大)
小谷	淺井	淺井久政	6	266	3268	14531	613	44	5162	山城(大)
那古野	織田	織田信長	6	264	3382	21412	663	361	5206	有護城河之平城
岡崎	今川	松元元康	6	271	4440	10875	586	41	5143	有護城河之高城樓平山城(小)
稻葉山	齋藤	齋藤道三	6	286	4062	20250	657	361	5221	山城(小)
一乘谷	朝倉	朝倉義景	8	290	4601	18525	804	57	6813	山城(大)
濱松	今川	朝比奈泰能	6	294	3262	9562	579	50	5157	有護城河之平城
御山御坊	本願寺	本願寺証如	7	321	3013	13312	871	530	7829	寺院
松倉	姊小路	姊小路良賴	5	241	3688	4074	281	19	2716	山城(小)
駿府	今川	今川義元	7	259	8234	7401	530	36	4934	雙重有護城河平城
七尾	田山	田山義續	6	268	3246	7875	564	39	5120	山城(大)
富山	神保	神保長職	6	298	4558	14250	614	44	5193	有護城河之平城
深志	武田	飯富虎昌	6	255	3260	7659	2604	39	5106	單邊靠水雙重有護城河之平城
躑躅崎	武田	武田信玄	7	231	4888	8830	3000	44	5887	雙重有護城河之平城
小田原	北條	北條氏康	8	360	6070	11830	854	59	7887	有護城河之高城樓平山城(大)
海津	村上	村上義清	6	267	3108	7677	2610	39	5118	山城(小)
久留里	里見	里見義堯	8	276	4156	15862	783	55	6781	山城(小)
箕輪	上杉	上杉憲政	7	329	3252	18600	911	64	7873	單邊靠水雙重有護城河之平城
河越	北條	北條綱成	8	274	5684	25012	860	62	6840	單[illegible]水雙重有護城河之平城
春日山	長尾	長尾景虎	8	240	9886	9420	3174	45	6280	山城(大)
佐倉	結城	結城晴朝	7	298	4326	14737	697	49	5996	雙重無護城河之平山城
宇都宮	宇都宮	宇都宮廣綱	7	293	3012	14025	692	49	5986	有護城河之平城
与板	長尾	宇佐美定滿	7	277	3911	7165	2422	35	4777	山城(小)
水戶	佐竹	佐竹義昭	7	274	5388	19875	733	53	6006	雙重有護城河之平山城
柵倉	蘆名	二階堂盛義	7	280	4263	7755	2826	0	5170	山城(小)
新發田	長尾	長尾政景	8	287	4973	7780	2627	37	5187	有護城河之平城
黑川	蘆名	蘆名盛氏	8	297	5434	12540	3473	0	6780	山城(小)

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步[illegible]	士兵數	城類別
小高	相馬	相馬盛胤	8	267	3295	8335	2820	0	5557	雙[illegible]無護城河之平山城
山形	最上	最上義守	7	296	4568	7624	2581	0	5083	雙重有護城河之平城
岩出山	伊達	伊達晴宗	8	292	3773	12540	3471	0	6775	有護城河之高城樓平山城(小)
久保田	安東	安東舜季	8	298	5732	8227	2782	0	5485	雙重無護城河之平山城
高水寺	大崎	大崎義直	8	268	3514	12540	3459	0	6751	有護城河之高城樓平山城(小)
弘前	南部	石川高信	7	270	4186	7740	2621	0	5160	雙重有護城河之平城
三戶	南部	南部晴政	8	309	3753	9958	3361	0	6639	山城(小)
松前	蠣崎	蠣崎季廣	7	260	3603	5152	351	0	3435	雙重無護城河之平山城

劇本2 1560年 風雲桶狹間

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
內	島津	島津貴久	8	323	7046	13422	965	603	8948	雙重有護城河之平城
肝付	肝付	肝付兼續	7	351	4624	10485	742	50	6990	山城(小)
八代	相良	相良義陽	8	341	5654	13936	1006	69	9291	山城(小)
都於郡	伊東	伊東義祐	8	338	5198	10389	722	49	6926	雙重有護城河之平山城
佐賀	龍造寺	龍造寺隆信	8	316	3886	21525	1207	85	10635	有護城河之平城
立花山	大友	立花道雪	7	406	4285	15702	1133	706	10468	山城(小)
中津	大友	城井鎮房	6	341	3432	8860	625	397	5907	有[illegible]城河之平城
府內	大友	大友宗麟	8	322	3999	15903	1164	717	10602	雙重有護城河之平山城
山口	毛利	市川經好	8	330	4112	13695	987	68	9130	雙重有護城河之平城
中村	一條	一條兼定	8	268	3925	8551	601	41	5701	雙重有護城河之平城
湯築	河野	河野通宣	7	336	4502	13996	1024	71	9331	有護城河之高城樓平山城(小)
岡豊	長宗我部	長宗我部國親	7	370	4320	9622	673	45	6415	有[illegible]城河之高城樓平山城(小)
福光	尼子	吉見廣瀨	7	353	4796	9288	646	44	6192	山城(小)
吉田郡山	毛利	毛利元就	8	425	3588	14067	986	67	9378	山城(大)
福山	三村	三村家親	7	352	5848	14019	1025	71	9346	有護城河之平城
天[illegible]	三好	十河一存	6	336	4970	8590	604	384	5727	山城(小)
岡山	浦上	浦上宗景	6	350	3080	10429	751	51	6953	雙重有護城河之平山城
[illegible]瑞	三好	篠原長房	8	368	5822	12777	913	573	8518	有護城河之平城
月山富田	尼子	尼子晴久	8	403	3421	15759	1122	77	10506	山城(大)
津山	赤松	赤松義祐	6	318	3456	9688	692	47	6459	山城(小)
姬路	赤松	浦上政宗	7	316	3873	13963	1020	71	9309	有護城河之高城樓平山城(小)
雜賀	本願寺	鈴木佐大夫	7	412	3785	13741	976	616	9161	山城(小)
鳥取	山名	山名豊定	8	369	4342	11841	838	57	7894	山城(小)

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
八上	波多野	波多野晴通	6	312	3546	11122	807	56	7415	山城(大)
大阪	三好	三好長慶	7	375	5227	13915	1016	627	9277	有護城河之高城樓平山城(大)
大和郡山	筒井	筒井順慶	8	343	3384	16800	1175	82	10631	山城(小)
二條	足利	足利義輝	5	267	4584	8437	568	39	5123	雙重有護城河之平城
建部山	一色	一色義道	6	318	5966	10306	741	51	6871	山城(小)
大河內	北田	北田晴具	8	339	5468	14215	1028	71	9477	有護城河之平城
觀音寺	六角	六角義賢	8	387	3130	15477	1128	78	10318	山城(大)
小谷	淺井	淺井長政	6	338	3268	14531	903	63	8066	山城(大)
那古野	織田	織田信長	6	313	3478	21412	951	553	8087	有護城河之平城
岡崎	今川	松平元康	6	351	5608	11688	851	59	7792	有護城河之高城樓平山城(小)
稻葉山	齊藤	齊藤義龍	6	351	4350	20250	946	67	8118	山城(小)
一乘谷	朝倉	朝倉義景	8	341	4889	18525	1187	83	10640	山城(大)
濱松	今川	鵜殿長照	6	334	3484	11005	797	55	7337	有護城河之平城
御山御坊	本願寺	本願寺顯如	7	416	3134	15847	1145	713	10565	寺院
松倉	姊小路	姊小路良賴	5	275	3503	4725	324	21	3150	山城(小)
駿府	今川	今川義元	7	339	8451	9999	704	48	6666	雙重有護城河之平城
七尾	田山	田山義續	6	333	4037	10161	729	50	6774	山城(大)
富山	神保	神保長職	6	358	5134	14250	903	63	8085	有護城河之平城
深志	武田	飯富虎昌	6	351	3380	10075	3409	49	6717	單邊靠水雙重有護城河之平城
躑躅崎	武田	武田信玄	7	327	4818	11424	3864	56	7616	雙重有護城河之平城
小田原	北條	北條氏康	8	457	6010	15408	1092	75	10272	有護城河之高城樓平山城(大)
海津	武田	真田幸隆	6	315	3272	10021	3391	49	6681	山城(小)
久留里	里見	里見義堯	8	336	5886	15925	1167	81	10617	山城(小)
箕輪	長尾	沼田祐光	7	399	3816	18600	1066	75	9427	單邊靠水雙重有護城河之平城
河越	北條	北條綱成	8	371	3802	25012	1238	88	10713	單邊靠水雙重有護城河之平城
春日山	長尾	長尾景虎	8	410	9825	12957	4353	60	8638	山城(大)
佐倉	結城	結城晴朝	7	377	3027	14737	1036	72	9379	雙重無護城河之平山城
宇都宮	宇都宮	宇都宮廣綱	7	356	4452	14029	1028	71	9363	有護城河之平城
与板	長尾	宇佐美定滿	7	347	4225	9748	3283	46	6499	山城(小)
水戶	佐竹	佐竹義昭	7	351	3078	19875	1071	75	9387	雙重有護城河之平山城
棚倉	蘆名	二階堂盛義	7	365	3854	10360	3495	0	6907	山城(小)
新發田	長尾	長尾政景	8	357	4907	10717	3606	51	7145	有護城河之平城
黑川	蘆名	蘆名盛氏	8	382	5280	14475	4908	0	9650	山城(小)
小高	相馬	相馬盛胤	8	335	3440	11269	3798	0	7513	雙重無護城河之平山城
山形	最上	最上義守	7	343	4618	10173	3430	0	6782	雙重有護城河之平城
岩出山	伊達	伊達晴宗	8	373	4368	14461	4904	0	9641	有護城河之高城樓平山城(小)
久保田	安東	安東愛季	8	378	3087	11179	3766	0	7453	雙重無護城河之平山城
高水寺	大崎	大崎義直	8	314	3934	14373	4874	0	9582	有護城河之高城樓平山城(小)
弘前	南部	石川高信	7	325	4814	10300	3475	0	6867	雙重護城河之平城
三戶	南部	南部晴政	8	364	3908	11313	3812	0	7542	山城(小)
松前	蠣崎	蠣崎季廣	7	337	3725	7746	523	0	5164	雙重無護城河之平山城

劇本3 1570年 天下布武的危機

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
內	島津	島津貴久	8	407	8029	15708	1117	705	10472	雙重護城河之平城
肝付	肝付	肝付良兼	7	399	4626	10557	747	51	7038	山城(小)
八代	相良	相良義陽	8	391	3980	14011	1011	69	9341	山城(小)
都於郡	伊東	伊東義祐	8	399	4624	10480	728	49	6987	雙重有護城河之平山城
佐賀	龍造寺	龍造寺隆信	8	371	3095	21525	1212	85	10690	有護城河之平城
立花山	大友	立花道雪	7	486	4094	15822	1141	711	10548	山城(小)
中津	大友	城井鎮房	6	381	3147	8920	629	399	5947	有護城河之平城
府內	大友	大友宗麟	8	402	4292	16473	1202	742	10982	雙重有護城河之平山城
山口	毛利	市川經好	8	427	4960	16000	1140	78	10667	雙重有護城河之平城
中村	一條	一條兼定	8	302	4232	10474	730	49	6983	雙重有護城河之平城
湯築	河野	河野通宣	7	386	4312	14071	1029	71	9381	有護城河之高城樓平山城(小)
岡豊	長宗我部	長宗我部國親	7	480	4628	11677	810	55	7785	有護城河之高城樓平山城(小)
福光	毛利	吉見廣瀨	7	482	4817	11371	785	53	7581	山城(小)
吉田郡山	毛利	毛利元就	8	522	5324	16660	1159	78	11107	山城(大)
福山	三村	三村元親	7	402	3135	15958	1154	79	10639	有護城河之平城
天霧	三好	三好義繼	6	393	4780	8676	609	41	5784	山城(小)
岡山	浦上	浦上宗景	6	414	3289	12145	865	59	8097	雙重有護城河之平山城
勝瑞	三好	篠原長房	8	379	5822	12793	914	62	8529	有護城河之平城
月山富田	毛利	口羽通良	8	532	4600	18400	1298	88	12267	山城(大)
津山	赤松	赤松義祐	6	372	3462	9769	697	48	6513	山城(小)
姬路	赤松	小寺政職	7	370	3300	14044	1025	71	9363	有護城河之高城樓平山城(小)
雜賀	本願寺	鈴木佐大夫	7	459	3594	13812	981	619	9208	山城(小)
鳥取	山名	山名豐國	8	400	4844	14047	985	67	9365	山城(小)
八上	波多野	波多野秀治	6	354	3546	11185	811	56	7457	山城(大)
大阪	三好	三好政康	7	432	6686	15891	1148	715	10594	有護城河之高城樓平山城(大)
大和郡山	織田	松永久秀	8	457	3408	17680	1290	797	11787	山城(小)
二條	足利	足利義昭	5	316	5564	9462	687	47	6308	雙重有護城河之平城
建部山	一色	一色義道	6	362	5582	10372	746	51	6915	山城(小)
大河內	織田	瀧川一益	8	465	3333	16564	1185	744	11043	有護城河之平城
觀音寺	織田	柴田勝家	8	533	3467	20304	1450	912	13536	山城(大)
小谷	淺井	淺井長政	6	410	4144	15223	1111	77	10149	山城(大)
那古野	織田	林通勝	6	411	4438	21412	1177	703	10345	有護城河之平城
岡崎	德川	石川數正	6	419	3302	13410	966	603	8940	有護城河之高城樓平山城(小)
岐阜	織田	織田信長	6	384	4244	20250	950	556	8151	山城(小)

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
一乘谷	朝倉	朝倉義景	8	392	4697	18525	1192	83	10691	山城(大)
濱松	德川	德川家康	6	392	3484	11092	803	499	7395	有[illegible]城河之平城
御山御坊	本願寺	本願寺顯如	7	463	3039	15918	1149	716	10612	寺院
松倉	姊小路	姊小路良賴	5	344	3515	5998	409	27	3999	山城(小)
駿府	武田	朝比奈泰朝	7	451	8952	10257	841	57	8038	雙重有護城河之平城
七尾	田山	田山義慶	6	383	3846	10236	734	50	6824	山城(大)
富山	神保	神保長職	6	418	5238	15096	1101	76	10064	有護城河之平城
深志	武田	馬場信房	6	399	3385	10147	3433	50	6765	單邊靠水雙重有護城河之平城
躑躅崎	武田	武田信玄	7	423	5414	13458	4542	65	8972	雙重有護城河之平城
小田原	北條	北條氏康	8	554	6132	18001	1265	86	12001	有護城河之高城樓平山城(大)
海津	武田	真田幸隆	6	411	3306	11785	3979	57	7857	山城(小)
久留里	里見	里見義堯	8	396	5504	16015	1173	81	10677	山城(小)
箕輪	北條	北條氏邦	7	474	3060	18600	1326	92	12022	單邊靠水雙重有護城河之平城
河越	北條	北條綱成	8	468	4570	25012	1535	107	13690	單邊靠水雙重有護城河之平城
春日山	上杉	上杉謙信	8	480	9730	13062	4388	61	8708	山城(大)
佐倉	結城	結城晴朝	7	456	3910	16620	1206	83	11080	雙重無護城河之平山城
宇都宮	宇都宮	宇都宮廣綱	7	419	3780	16209	1174	81	10806	有護城河之平城
与板	上杉	直江景綱	7	417	4821	11743	3948	55	7829	山城(小)
水戶	佐竹	佐竹義重	7	454	4134	19875	1333	93	12010	雙重有護城河之平山城
棚倉	蘆名	二階堂盛義	7	427	4086	12343	4156	59	8229	山城(小)
新發田	上杉	新發田重家	8	427	5889	12982	4361	61	8655	有護城河之平城
黑川	蘆名	蘆名盛興	8	444	5326	16728	5659	82	11152	山城(小)
小高	相馬	相馬盛胤	8	403	3555	13531	4552	64	9021	雙重無護城河之平山城
山形	最上	最上義光	7	424	4274	12184	4101	58	8123	雙重有護城河之平城
岩出山	伊達	伊達輝宗	8	451	5159	16738	5663	82	11159	有護城河之高城樓山城(小)
久保田	安東	安東愛季	8	458	4934	13459	4526	63	8973	雙重無護城河之平山城
高水寺	大崎	大崎義直	8	360	3552	14442	4897	72	9628	有護城河之高城樓平山城(小)
弘前	南部	石川高信	7	380	4430	10383	3502	50	6922	雙重護城河之平城
三戶	南部	南部晴政	8	419	4149	13555	4560	64	9037	山城(小)
松前	蠣崎	蠣崎季廣	7	414	3841	9751	657	44	6501	雙重無護城河之平山城

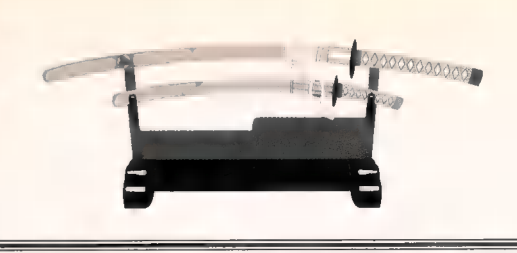
劇本4　1582年　制霸天下之路

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
內	島津	島津義久	8	511	9207	18312	1291	820	12208	雙重護城河之平城
肝付	島津	島津義弘	7	536	5670	14794	1030	661	9863	山城(小)

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
八代	島津	島津歲久	8	529	5468	18826	1332	844	12551	山城(小)
都於郡	島津	島津家久	8	526	4280	15279	1048	682	10186	雙重有護城河之平山城
佐賀	龍造寺	龍造寺隆信	8	426	8183	21525	1506	105	13625	有護城河之平城
立花山	秋月	秋月種實	7	548	4308	18057	1290	88	12038	山城(小)
中津	大友	立哈道雪	6	461	3774	10660	745	477	7107	有護城河之平城
府內	大友	大友宗麟	8	482	4773	16593	1210	747	11062	雙重有護城河之平山城
山口	毛利	天野隆重	8	450	4768	16035	1143	78	10690	雙重有護城河之平城
中村	長宗我部	久武親直	8	456	4256	12865	889	60	8577	雙重有護城河之平城
湯築	河野	河野通直	7	430	4352	16075	1163	80	10717	有護城河之高城樓平山城(小)
岡豊	長宗我部	長宗我部元親	7	527	4554	13890	957	64	9260	有護城河之高城樓平山城(小)
福光	尼子	吉見廣賴	7	505	5319	13548	930	62	9032	山城(小)
吉田郡山	毛利	毛利輝元	8	545	5132	16695	1161	79	11130	山城(大)
福山	毛利	小早川隆景	7	469	4096	16059	1161	80	10706	有護城河之平城
天霧	長宗我部	香川親和	6	436	4814	10360	722	49	6907	山城(小)
岡山	宇喜多	宇喜多秀家	6	468	4250	12226	870	59	8151	雙重有護城河之平山城
勝瑞	長宗我部	香宗我部親泰	8	516	3056	17607	1235	84	11738	有護城河之平城
月山富田	毛利	吉川元春	8	555	5848	18435	1300	89	12290	山城(大)
津山	織田	蜂須賀正勝	6	465	3570	11529	815	517	7686	山城(小)
姬路	織田	羽柴秀吉	7	512	3445	18190	1302	817	12127	有護城河之高城樓平山城(小)
雜賀	鈴木	鈴木佐大夫	7	526	4192	16054	1131	719	10703	山城(小)
鳥取	織田	羽柴秀長	8	549	4967	16719	1163	747	11146	山城(小)
八上	織田	明智光秀	6	454	3588	12955	929	582	8637	山城(大)
大阪	織田	池田恒興	7	528	9493	18177	1300	816	12118	有護城河之高城樓平山城(大)
大和郡山	織田	筒井順慶	8	555	3428	17877	1303	805	11918	山城(小)
二條	織田	淺野長政	5	371	5566	9544	692	429	6363	雙重有護城河之平城
建部山	織田	溝口秀勝	6	465	5618	12147	864	545	8098	山城(小)
大河內	織田	織田信包	8	563	3839	19159	1358	859	12773	有護城河之平城
安土	織田	織田信長	8	800	5097	29776	2081	333	19851	山城(大)
小谷	織田	朽木元綱	6	436	3128	15262	1114	688	10175	山城(大)
那古野	織田	毛利秀賴	6	460	4054	21412	1182	707	10394	有護城河之平城
岡崎	德川	大久保忠佐	6	468	3302	13483	971	606	8989	有護城河之高城樓平山城(小)
岐阜	織田	河尻秀隆	6	433	3860	20250	1171	704	10360	山城(小)
一乘谷	織田	金森長近	8	537	5955	19575	1428	882	13050	山城(大)
濱松	德川	德川家康	6	441	4670	12786	916	574	8524	有護城河之平城
御山御坊	織田	佐久間盛政	7	514	3637	18136	1297	814	12091	寺院
松倉	姉小路	姉小路賴綱	5	383	3516	6057	413	27	4038	山城(小)
駿府	武田	穴山信君	7	465	8952	12078	842	57	8052	雙重有護城河平城
七尾	織田	前田利家	6	480	4248	12001	852	538	8001	山城(大)
富山	織田	佐佐成政	6	456	5047	15153	1105	682	10102	有[illegible]城河之平城
深志	武田	武田信廉	6	461	3522	11860	4004	57	7907	單邊靠水雙重有護城河之平城
躑躅崎	武田	武田勝賴	7	437	4838	13479	4549	65	8986	雙重有護城河之平城

城名	大名	城主	最大規模	城防禦	金錢	軍糧	兵馬	步槍	士兵數	城類別
小田原	北條	北條氏政	8	601	7600	20808	1452	99	13872	有護城河之高城樓平山城(大)
海津	真田	真田昌幸	6	451	3308	11845	3999	57	7897	山城(小)
久留里	里見	里見義賴	8	452	3815	16735	1221	84	11157	山城(小)
箕輪	北條	北條氏邦	7	521	4230	19594	1430	99	13063	單邊靠水雙重有護城河之平城
河越	北條	北條氏照	8	515	4575	25501	1866	130	17001	單邊靠水雙重有護城河之平城
春日山	上杉	上杉景勝	8	576	10332	15654	5252	72	10436	山城(大)
佐倉	結城	結城晴朝	7	535	4988	18880	1356	93	12587	雙重無護城河之平山城
宇都宮	宇都宮	宇都宮國綱	7	480	3206	16300	1180	81	10867	有護城河之平城
与板	上杉	北條高廣	7	513	5324	14029	4710	65	9353	山城(小)
水戶	佐竹	佐竹義重	7	544	4817	20904	1526	106	13936	雙重有護城河之平山城
棚倉	佐竹	和田昭為	7	545	4516	14662	4929	69	9775	山城(小)
新發田	上杉	新發田重家	8	523	5819	15574	5225	72	10383	有護城河之平城
黑川	蘆名	蘆名盛隆	8	514	5568	19281	6510	94	12854	山城(小)
小高	相馬	相馬盛胤	8	471	3080	13633	4586	64	9089	雙重無護城河之平山城
山形	最上	最上義光	7	505	4512	14448	4855	68	9632	雙重有護城河之平城
岩出山	伊達	伊達輝宗	8	529	7297	19303	6518	94	12869	有護城河之高城樓平山城(小)
久保田	安東	安東愛季	8	524	5152	16006	5375	75	10671	雙重無護城河之平山城
高水寺	大崎	大崎義隆	8	412	3788	16680	5643	82	11120	有護城河之高城樓平山城(小)
弘前	津輕	津輕為信	7	501	3793	14596	4907	69	9731	雙重有護城河之平城
三戶	南部	南部晴政	8	474	3576	13638	4587	64	9092	山城(小)
松前	蠣崎	蠣崎季廣	7	491	4034	9867	665	44	6578	雙重無護城河之平山城





從戰國時代的城到近代的城

談到城，很多人會想到像安土城那樣壯麗的城，實際的情況是如何呢？

閱讀戰國時代的故事或資料時，城常常會在各種不同的場面登場。然而，如果將它聯想成江戶時代初期，備有豪華城樓的城就錯了。江戶時代初期所建設的城，由於受到德川幕府一國一城令的影響，所謂的城只是用來作為大小諸侯的地位象徵罷了，並沒有實戰的用途。

誠然，戰國時代的城無論在特性上或運用目的上都有很大的差別。戰國時代的城到底是什麼模樣？如何被運用？為什麼會進化成江戶時代那樣的城呢？這個疑問將在此做一說明。

有許多方法可以用來將城加以分類，首先是山城及平城……也就是說根據所在位置的地理條件來區分的。

平城

這裡所提到的城是指建在平原的軍事防禦設施。為何不單單稱之為

「城」呢？平城這個單字，軍事上的意味不是很濃厚，同時也有領主的居館的含意。像這樣的居館，在戰國時代以前大多被當成豪族居住的地方。此時的豪族，平時住在居館，遇到戰時則固守在附近的山城裡。

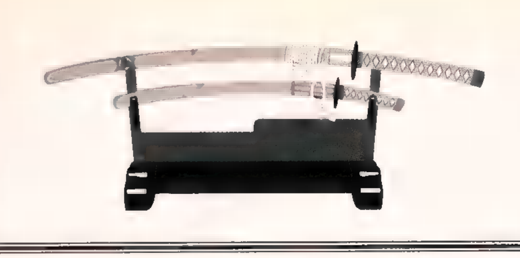
具備相當的防禦能力，能被稱之為城的平城開始被建造時，戰國時代的諸侯也就誕生了，因為他們的勢力具有某些程度上的安定性。從這個時候開始，戰國諸侯捨棄了純粹以軍事目的為由當作本城使用的山城，在平地上建築新的城成為迫切性的需要。這樣的城被用來當成領國的政治、經濟、交通等中心，因為山城實在是不怎麼方便。

戰國時代的諸侯，為了讓城的周圍有更多的人居住，而且要具有傲人的防禦力，著實花費了很大的工夫，於是促進了築城技術的飛躍性進步。

順便提一下，織田、豐臣政權所建備有城樓、石牆的平城是江戶時代的諸侯用來當作本城的參考典型。

山城

建築在險要的地方，純軍事用途的城。戰國時代初期，平時住在平地的居館，有事時進駐山城是一般豪族的作法。畢竟不是設計用來居住的地方，當時的山城不過是居住條件差、小規模的山寨罷了。儘管



如此，若能巧妙地利用天然地形，只要花費些許的工夫就能獲得相當大的防禦效果。因為從高處攻擊的一方較有利，正是自古以來不變的戰略鐵則。此外，山城一般都是建在能夠立刻掌控道路的地點。

隨著時代的進步，將山城建得有如平城一般的建築技術也開始發展開來。從前所看不到的廣大的城（例如將整座山城塛化）也被建造出來了。例如被近江淺井氏用來當作本城的小谷城就是一個很好的例子。

像小谷城那樣的山城雖然也具備了城巜市鎮，但因為地形及交通上的問題，無論如何，其發展上還是有所限制。由於整個戰國時代所建的山城，幾乎都是基於軍事上的考量所建的小規模的城，所以不會有這樣的問題。

平山城

介於平地和山之間，也就是建築在小丘陵上的城。除了可以顧及城巜的發展，也可以活用丘陵地形（周圍挖溝圍籬）提高城的防禦能力，江戶時代時常可以看到這樣的城，然而戰國時代卻極為少見。

因此在戰國時代，平山城可以不必加以考慮，基本上，只要考慮山城及平城即可。從居館發展到山城，然後從山城發展到規模較大的平城、平山城乃是歷史的潮流。值得注意的是，並不是有了平城之後就

不必有山城了。因為平城及山城在運用目的上完全不同，即使在平地上形成了大規模的平城及城畿市鎮以後，在前線還是常常可以看到山城持續被建造。

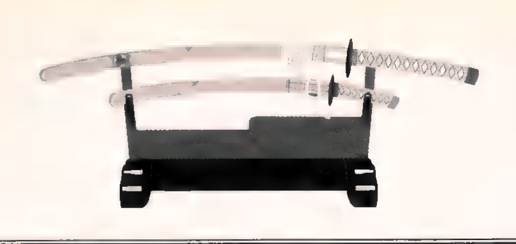
還有一件事必須了解，就城的分類而言，僅以建造地的地理位置來分類並不足夠。戰國時代的城和江戶時代的城是不一樣的，它們各自扮演著不同的角色。城的用途是多方面的，為了適應各種用途，城的規模、形狀均有所不同。接下來就針對城的用途來區分看看。

本城（詰城、根城）

戰國諸侯所居住，用來當作活動據點的城就叫作本城。戰國的初期，建造在居館旁的山上、丘陵上或者部落旁的小規模建築物，隨著時代的進步及戰事的激烈化，開始發展成為具有居館功能的本城。隨著城主所率領的軍事政權的擴張，本城的規模也跟著擴大，不久便發展成盤據整個山頭的山城（小谷城）或擁巨大城畿市鎮的平城（小田原城）。

大部份的戰國諸侯在發展到某一階段時，於決定建造本城的地點以後，便會以作為永久據點的心態，熱心於市鎮、城的發展。其中也有像織田信長那樣逐漸遷移本城的例子。

隨著諸侯勢力的擴張，本城所伴演的角色也逐漸偏向於作為經濟、



政務的中心地。

支城（枝城）

所謂的支城就是戰國諸侯下分給其旗下武將的城，通常是用來作為監督那些領地武將的居館。在合戰的時候，則配合本城作為防衛的據點。本城和支城所形成的網路，就像網目一樣覆蓋整個領國，以抵禦外敵的侵入。

諸侯的支城相當於當地領主的本城，所以發展支城的規則和諸侯的本城是一致的。然而對於實施兵農分離的大諸侯而言，因為地方領主均被安置於主君的城畿市鎮，城畿市鎮的發展似乎已經達到了頂點。

境目之城

任何一位戰國諸侯的領土均無法避免與他國交接。所以在戰國時代，其他諸侯都是潛在的敵人。為了因應此一情況，建造在國境的最前線的城就叫作境目之城。

和支城不同的是，境目之城並不限於麾下領主原本就有的城，必要的話，可以隨時建造新城補足其數。境目之城除了用於國境的防禦以外並無其它用途，可說是純軍事用途的城。

如同其名，設置於本城和支城；或支城和支城之間，當作中繼點的城就叫作連繫之城。它也是純軍事用途的城，可作為軍團移動時的駐地，或者作為戰略物資及軍糧的囤積地。

因為規模較小，與其說是城倒不如說是山寨。

出城

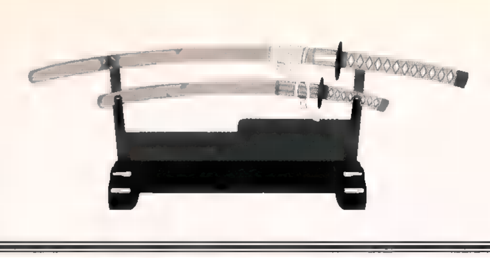
所謂的出城就是為了強化山城的防禦力所設置的獨立山寨。出城通常設置在一旦被敵人占據則整個山城即陷入險境的地點，例如可以俯視山城的山腹或者從山城延伸出去的山脊。

雖然出城本身是防禦性的城寨，當守城的一方主動出擊時也占有極大的份量。通常和本城聯手出擊所得到的戰果往往較單純的突擊來得大。

反之，如果出城被敵人奪走的話，山城的防禦力就會急轉而下，因此可以說是一把雙刃的劍。

陣城（付城）





如果出城是城寨支援用的山寨，那麼這裡的陣城就是城寨攻擊用的山寨。城寨的攻略如果時間拖得太長，即使是攻擊的一方也需要防禦的據點，如果有必要斷絕敵人的補給路線時，可將陣城設置在與敵城相對峙的山頂或者能夠控制道路的地點。

總之，雖然是臨時的山寨，效果似乎很大。

織田軍，尤其是羽柴秀吉，特別善長利用陣城展開包圍戰術。秀吉善於攻城的評價似乎就是因為善於活用陣城而產生的。

至此，對於戰國時代所存在的各式各樣的城應該有所瞭解了。玩家對於本身的城所應具備的基礎知識也已經萬無一失了。然而，似乎還有一個疑問存在？

是的，這個問題就是這些戰國時代的城寨到底是如何進化成江戶時代的城。

城畿市鎮的發達

在說明中已稍微提到，附著在諸侯或領主城附近的市鎮就叫做城畿市鎮。

形成巨大的城畿市鎮並加以經營，是戰國諸侯在平原設置平城的最大目的。因為這樣就可以掌握經濟及交通。為了吸引商人及群眾，幾乎所有戰國諸侯均提供了各式各樣的優遇政策。

然而卻有一個不利因素會阻礙巨大城畿市鎮的誕生。那就是諸侯麾下，有力領主的支城及其支城的城畿市鎮。

除了直屬的城畿市鎮，諸侯的領土內還有許多小都市。如果任由人口分散各地的話，要發展成大規模的城畿市鎮幾乎是不可能的。

眾所皆知，織田信長就是以近乎強制的手段來克服此一問題。

信長，除了以可以自由買賣、就業的樂市樂座來吸引許多人以外，同時也命令有力家臣們遷往主君的城畿市鎮居住。也就是讓那些在地領主離開領地前往主君的城畿市鎮居住。這個俗稱的兵農分離政策，絕對不僅僅是單純的軍事考量。就某些方面來看，應該可以看成振興經濟的政策。因為信長的命令，失去這些所謂的在地領主的顧客的都市，人口也就很自然地流向信長的城畿市鎮。為了因應這些人的需求，大量的商人也跟著聚集於此。像這樣，近代以城為中心的巨大城畿市鎮終於誕生了。以此一巨大財富為資本，信長也就掌握了天下。此一階段的城已經不再是軍事據點了，而是官廳，也就是代表支配者的權威的象徵。接著隨著時代的潮流而產生的非軍事用途的城，也就是它的直系子孫——江戶城，事實上只不過是紙老虎罷了！

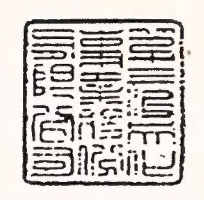
可以的話，請務必拜訪各地尚存的城跡（尤其是山城）。因為這樣一來，你對於戰國的城一定會有不同的體認。

參考文獻

別冊歷史讀本『戰國時代人物總覽』／新人物往來社
別冊歷史讀本『織田信長　天下布武への道』／新人物往來社
『戰國大名系譜人名事典』／新人物往來社
『戰國人名事典』／新人物往來社
『時代考証事典』／新人物往來社
歷史と旅臨時增刊『戰國大名家370出自總覽』／秋田書局
『戰國史事典』／秋田書局
歷史と旅『戰國大名家總覽』／秋田書局
『信長公記』／教育社
『歷史群像シリーズ』1～9、11～15、19、20／學習研究社

信長之野望・將星錄

企劃編輯／Shibusawa Kou＋光榮出版部
本文執筆／稲葉義明＋恩庄アモス＋神代八景＋曾我部悅承＋はせべゆたか
中文翻譯／廖德川・黃政恭
整理編輯／鄭君偉・賴鳳珠



《信長之野望～將星錄》攻略集

原　著：Shibusawa Kou
譯　者：廖德川・黃政恭
發行人：王振容
發行所：第三波文化事業股份有限公司
地　址：台北市信義區信義路五段18號B1
電　話：（02）87803636　（07）2254886
內文印刷：太谷文化事業股份有限公司
郵政劃撥帳號：0706767-7
帳戶：第三波文化事業股份有限公司
建議售價：240元
1998年1月初版
出版登記證：局版台業字第3010號
ISBN：957-23-0557-3

本書內容：

■第一部　群雄爭霸之章

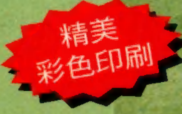
依劇本不同、戰國諸侯大名不同作各別之攻略詳解。

■第二部　城畿村鎮形成之章

如何擴張版圖，以及城週邊地形建設之竅門解說。

■第三部　進軍破竹之章

野戰或攻城戰之基本戰術解說。

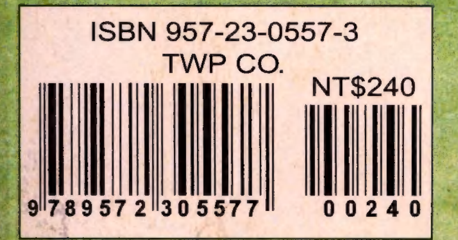


■第四部　情報總覽之章

所有武將、家寶、城池之詳細數據資料一覽。







ISBN 957-23-0557-3
TWP CO.
NT$240

第3波文化事業股份有限公司
總公司／台北市信義區信義路五段18號B1　TEL: (02)87803636 FAX: (02)87805656
台中分公司／台中市西屯區大容東街100號7樓之1 TEL: (04)3108989 FAX: (04)3103838
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F　TEL: (07)2254886 FAX: (07)2254893
客戶服務專線／(02)87803636轉501



信長之野望・將星錄
攻略集
玩家俱樂部攻略叢書系列
B0023
第3波